チョコボも登場！スクウェア超新作RPG一挙3タイトル緊急公開

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第18号通巻50号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.54

1997 9/12
特別定価 540YEN

スクウェア緊急SPECIAL
超新作RPG一挙3本大公開！
チョコボの不思議なダンジョン
ゼノギアス
パラサイト・イヴ

東京ゲームショウ'97秋 9月6・7日 幕張メッセ を
200%楽しむための完全攻略ガイド

徹底攻略

悠久幻想曲
■電撃だけのぶっちぎり攻略＆『2』発表！

ファイナルファンタジータクティクス
■隠しキャラ"クラウド"詳細出現法公開

ダービースタリオン
■名人・横井の最強馬育成講座スタート！

別冊特大付録

今だからこそ明かせる究極情報満載！

サガフロンティア究極攻略マニュアル

84P

●全7人のメインキャラでラストダンジョンまで行ける！ベストルート攻略
●プレイしただけではわからない登場人物相関図のナゾ徹底解明！
●必読！隠しロジックも飛び出す開発者マル秘インタビュー

ポスター付録 マイ・ドリーム

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.54

平成8年2月21日第三種郵便物認可
1997年9月12日発行(隔週金曜日発行)第3巻第18号通巻50号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円 本体514円

T1124572090548

©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-9/12

チョコボも登場！スクウェア超新作RPG一挙3タイトル緊急公開

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第18号通巻50号

電撃 プレイステーション PlayStation

Vol.54

1997 9/12
特別定価 540YEN

スクウェア緊急SPECIAL
超新作RPG一挙3本大公開！
チョコボの不思議なダンジョン
ゼノギアス
パラサイト・イヴ

徹底攻略
悠久幻想曲
■電撃だけのぶっちぎり攻略＆『2』発表！
ファイナルファンタジータクティクス
■隠しキャラ"クラウド"詳細出現法公開
ダービースタリオン
■名人・横井の最強馬育成講座スタート！

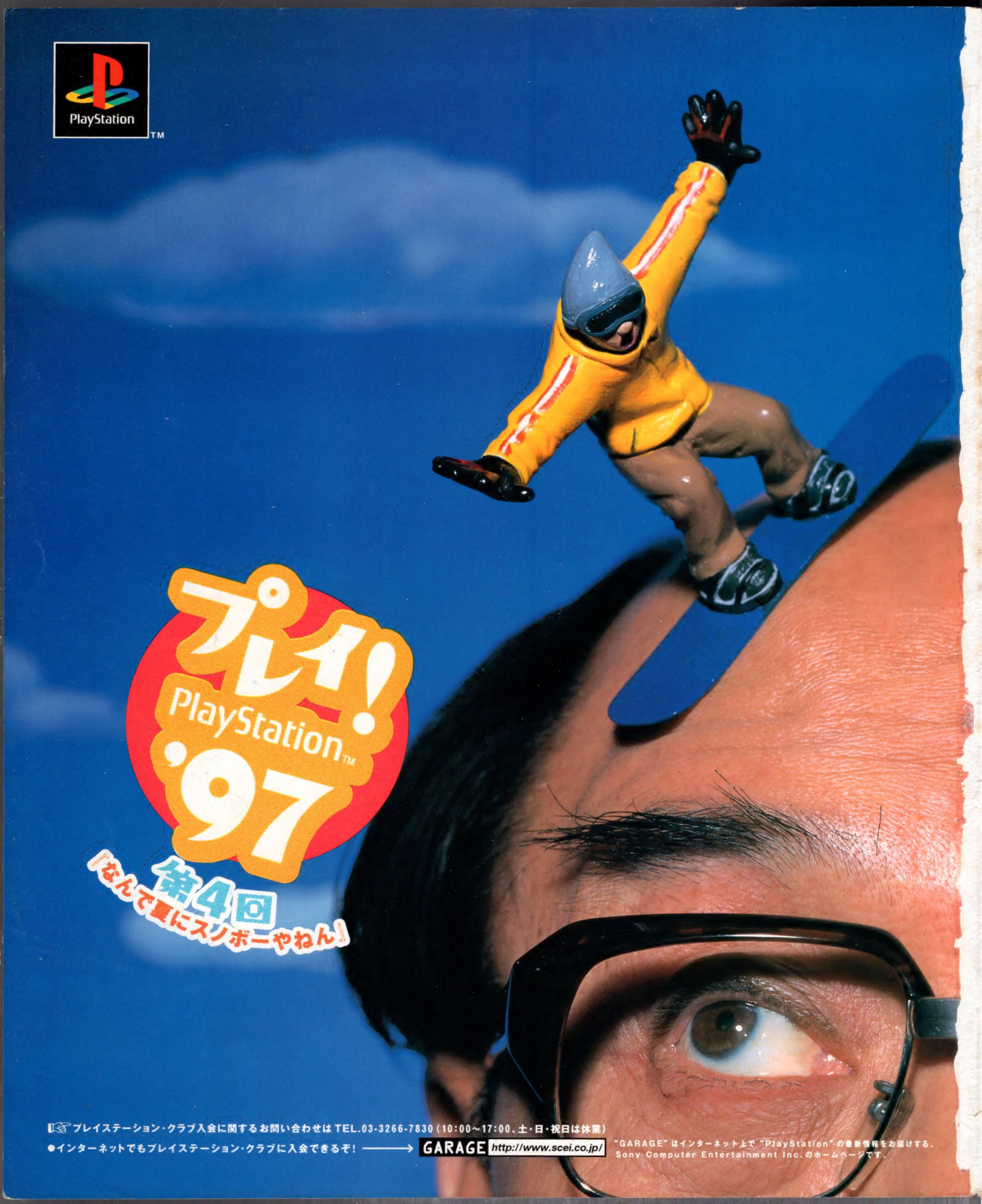
東京ゲームショウ'97秋 9月6・7日 幕張メッセ を
200%楽しむための完全攻略ガイド

別冊特大付録
今だからこそ明かせる究極情報満載！
サガフロンティア 究極攻略マニュアル 84P
●全7人のメインキャラでラストダンジョンまで行ける！ベストルート攻略
●プレイしただけではわからない登場人物相関図のナゾ徹底解明！
●必読！隠しロジックも飛び出す開発者マル秘インタビュー

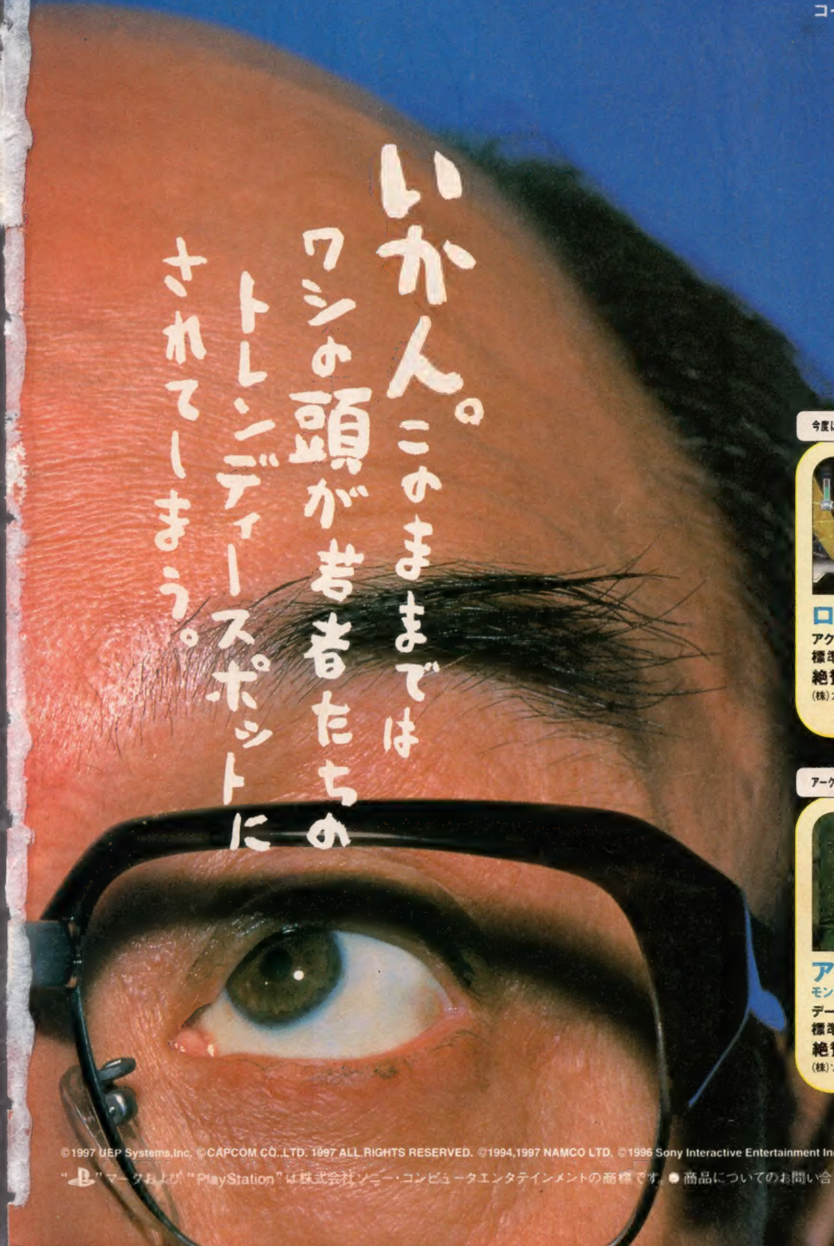
ポスター付録 マイ・ドリーム

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.54 究極攻略付録/サガフロンティア 徹底攻略/悠久幻想曲 ファイナルファンタジータクティクス ダービースタリオン
発行・メディアワークス


PlayStation
プレイ! PlayStation '97
第4回
「なんて夏にスノボーやねん」
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

林「夏!」
―夏!
林「夏といえば」
―夏といえば。
林「スノボー」
―なんで?
林「そう言えって言われた」
―『COOL BOARDERS 2』の製作会社のウエップシステムの社長さんにですか?
林「そう」
―この写真の男の人にバーコードをつけたような顔の人ですか。
林「そう。それでこの企画が決まったとき笑いながら眉毛ピクピクして血管ういてた人」
―そうですか。では『COOL BOARDERS 2』の解説を。
林「始めましょう。面と向かうと思わず頭の方を見ちゃう社長の話はおいといて」
―おいといてください。
林「私がブラジャーのパッドを大きくしてこの夏はオトコを誘惑してやるぞ!
なんて決意したこともこの際おいといて」
―おいといてください。
林「ではナムコの『ガンバレット』についてね」
―違います。
林「あれは爽快感が凄いのよ。短時間でできるし、ルールは撃つだけだから
なーんにも考えなくていいし、かなりスカッとできるわね。
真夜中に『高浜のヤロ～』なんて言いながらバシバシ撃つのにもってこい」
―『佐伯のヤロ～』とも言ってるとか?
林「じゃあ話しを戻しましょう。『COOL BOARDERS 2』の凄いところは、
とにかく新しいモードがめちゃくちゃ増えたとこ。どのくらい増えたかというと、
毎日同じ部屋で仕事してる広報担当でさえどんなモードが増えたのか分からないくらい
増えたので、開発担当に何が増えたのか聞いたら『なんで知らねえんだよ』って
怒られたからそれきり恐くて聞けなくなって、いまだに知らないモードがたくさんあるぐらい
増えたんだって。楽しいぞ」
―で、結局どんなモードが増えたんですか?
林「そんなことは知らないわね」
―む、無責任な。広報失格。佐伯さんに言ってやる!
林「ブー。佐伯は出張中～」
―くっ、仕方ない・・・その他に情報は?
林「じゃあ言ってあげましょう。登場キャラ8人のキャラクター設定をしたグラフィックチームの
清水くんは『すべて自分の好みで描きました』て言ってるんだけど、8人中5人がオトコです」
―そうですか。では内容のことで何か?
林「広報の柴崎は酔った勢いで初回受注30万本いかなかったら
全身の毛を剃るって約束したらしいんだけど、みんなしっかり覚えてて
『その毛で筆でもつくろう』って計画が持ち上がってます。けけけ」
―そうですか。
ちなみに『COOL BOARDERS 2』は長野オリンピックの正式競技になるハーフパイプを
はじめジャンプとレースの複合競技SBCや画面を分割する対戦システム、
ワンメイクジャンプ、ボードパークなど新しいモードが盛りだくさん。
コースやBGMにもこだわりまくってるお奨めの一本だ。広報 柴崎さんのためにも、買おう。



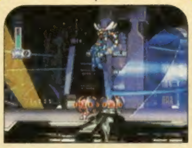
今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

ユーザーの声に応えた数々の新システム搭載!

COOL BOARDERS 2
— Killing Session —
スノーボード シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ウエップシステム

今度はライバル「ゼロ」も使える。楽しさ2倍だ!



ロックマンX 4
アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン

バキュンバキュン撃つ爽快感。とにかく楽しいぞ。

ガンバレット
バラエティ ガン シューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ

飛ぶ!吹っ飛ばす!興奮エアバイクレース。

JetMoto
痛快冒険レース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

アーク2のセーブデータを使ったモンスター対戦!

アークザラッド
モンスターゲーム with カジノゲーム
データバトル
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

あのドラゴンボールがついに3Dポリゴン格闘へ。

ドラゴンボール FINAL BOUT
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月下旬発売予定
(株)バンダイ

PlayStation™
絶賛発売中
標準価格19,800円
(税抜)

SCPH-5500

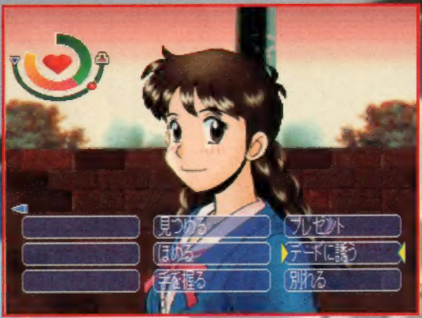
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

©1997 UEP Systems,Inc. ©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1994,1997 NAMCO LTD. ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. ©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1997
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ASCii SOFT
AYANE
NOZOMI
IKUMI
TOMOKO
YAYOI
CHIHARU
MIDORI
SHINOBU
YURIKA
MISAKI
SAEKO
True Love Story
トゥルー・ラブストーリー
Remember My Heart
リメンバー マイ ハート
PlayStation
好評だから、サービス

大反響を呼んだ『トゥルー・ラブストーリー』
('96年発売)に寄せられた、皆さんからの意見や
熱い要望を取り入れ、さらにパワーアップした
『トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart』。
アスキーから感謝をこめて、皆さんへの
アンサーバージョンをお届けします。

みさきと下校会話やデートができる!



男性キャラもフルボイスになった!

●大須賀 享役/石川 英郎さん ●柳沢 修一役/石田 彰さん

デートのバリエーションが増えた!

あのキャラとの謎のエンディングを追加?

●プレイステーション専用ソフト おまけ特典付き!
12月11日(木)発売予定
標準価格:¥3,800(税抜)

©1996,1997 ASCII Corp./ Bits Laboratory
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

しちゃいます♥

いつも、T.L.S.と一緒だよ!!

多彩なアクセサリーがぎっしり満載!

トゥルー・ラブストーリー
アクセサリーBOX
Windows95版
メディア:CD-ROM1枚

9月25日(木)発売予定
標準価格:¥4,800(税抜)

※Microsoft及びWindowsは、米国Microsoft Corporation及び各国の登録商標です。

描き下ろしイラスト入りマウスパッドを同梱!!

CONTENTS

❶壁紙集

❷カードセーバー/キャラクターセーバー/ポスターセーバー

❸カレンダー

❹トゥルー・ウォッチ

❺メモ帳 ❻デスクトップ・テーマ
❼オープニングAVI ❽背景壁紙
❾ホームページのHTML etc.…

©1997 ASCII Corp./ Bits Laboratory

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
[Weekly ASCII Soft]ホームページ http://www.ascii.co.jp/et/

PlayStation
BLUE KNIGHT
VOTOMS
奴らの戦いに、終わりはない。
装甲騎兵ボトムズ外伝
Blue Knight
青の騎士ベルゼルガ物語
TM
¥5,800(税別)
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
COMING SOON
初回限定版(オリジナルカラーデュアルモデル同梱)
「Perfect Soldier BOX」発売!!
9,800円(税別)
通常版特別仕様(初回生産分)発売
対戦トレーディング・カード「ザ・バトリング・カード」対応特別仕様レア・プレミアムカード3枚セット同梱。
先着キャンペーン実施中
実施期間:97年8月上旬~9月10日
今、「青の騎士ベルゼルガ物語」を予約すると先着で対戦トレーディングカード「ザ・バトリング・カード」対応のプレミアムカードとメモリーカード用ホログラムシールをプレゼント!
※プレゼントのお渡しは商品お渡し時となります。
東京ゲームショウ'97秋
首都圏のプレイガイドで前売券好評発売中
●前売券 一般: 800円
●当日券 一般:1,000円
一般=中学生以上
(小学生以下入場無料)
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日)
10:00~19:00
(6日は10:00~14:00の間、高校生以下の入場不可)
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援:通商産業省
お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053
TOKYO GAMESHOW
―あそびは文化
タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.54 September12,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
- アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム 122
- ARMORED CORE(アーマード・コア)……136
- あいたくて… ……40
- アイマックス将棋Ⅱ ……210
- アインハンダー……片観音
- OUT LIVE Be Eliminate Yesterday……121
- 青の騎士ベルゼルガ物語～装甲騎兵ボトムズ外伝 200
- アサンシア……36
- 頭文字D ……210
- Winning Post 2 ファイナル'97 ……209
- エージェント・アームストロング～秘密指令大作戦～ ……210
- X 2 ……203
- エルフを狩るモノたち-花札編- ……125
- エルフを狩るモノたち-完全版- ……124
- オーバーブラッド2 ……198

か
- 風のクロノア～door to phantomile～ ……201
- 風のノータム ……123
- 機動戦士ガンダムPerfect One Year War……123
- 機動戦士Ｚガンダム……32
- キングオブプロデューサー ……208
- クールボーダーズ2 ……125
- グラディウス外伝 ……121
- グランストリーム伝紀 ……209
- クリティカルブロウ ……209
- くるみミラクル……38
- こちら葛飾区亀有公園前派出所 ……121

さ
- サイキックフォース パズル大戦……203
- サイバーエッグ～バトルちゃん～ ……209
- サガ フロンティア ……別冊付録
- The Legend of Heroes Ⅲ……210
- シーバス・フィッシング2……210
- J's RACIN'(ジェイズレーシング)……209
- JetMoto……124
- 実況パワフルプロ野球'97開幕版 ……98
- 神聖伝メガシード 復活編……122
- 新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ……18
- スーパーブラックバスX ……124
- ストリートファイターEX plus α……120,132
- スペースインベーダー ……122
- ゼノギアス……50
- 倉庫番ベーシック ……124

た
- ダービースタリオン ……100
- タクティクスオウガ ……206
- 超光速グランドール ……122
- チョコボの不思議なダンジョン……42
- チョロQジェット レインボーウィングス199
- テイルズ オブ デスティニー ……174
- DEADLY SKIES(デッドリースカイ)……209
- 天空のエスカフローネ ……8
- 電車でＧＯ！ ……207
- トゥームレイダー2 ……201
- 同級生2……96,123
- 闘神伝カードクエスト ……195
- ドキドキシャッターチャンス ……210
- ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春 102
- トレジャーギア ……123

な
- Neorude2(ネオリュード2)……196

は
- バーチャルボーリング ……122
- バイオハザード2……16
- ハイパーオリンピック イン ナガノ ……205
- はじめの一歩 THE FIGHTING! ……122
- パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.2…122
- バックガイナー……24
- 初恋ばれんたいん ……123
- パネルクイズ アタック25……205
- パラサイト・イヴ ……46
- パワードール2……28
- 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語……124
- ファイティング・ネットワーク・リングス 124
- ファイナルファンタジータクティクス……74
- ファンタスティックフォー ……210
- ブラッディロア……34
- プリズムコート……12
- プルリラ／アーケードギアーズ ……125
- ブレス オブ ファイアⅢ ……178
- プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH ……210
- フロントミッション セカンド……182
- ボールディーランド ……208

ま
- マーヴル・スーパーヒーローズ……199
- まじかるで～と ドキドキ告白大作戦……207
- マスター・オブ・モンスターズ ……138
- マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ …104
- ミサの魔法物語 ……197
- 南方珀堂登場 ……123
- みんなのＧＯＬＦ ……134
- ＭＯＯＮ（ムーン） ……188
- METAL GEAR SOLID(メタルギアソリッド) 20
- メタルスラッグ ……124
- モンスターファーム ……137

や
- 悠久幻想曲……86,121,143

ら
- ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～…124
- ラヴェイジ ……210
- ラグナキュール ……186
- ラングリッサーⅠ＆Ⅱ ……123,131
- REAL ROBOTS FINAL ATTACK ……210
- 立体忍者活劇－天誅－ ……204
- レシプロヒート5000 ……122
- ロッククライミング「未踏への挑戦」アルプス編 121
- ロックマンX4 ……123
- ロックマンNEO(仮) ……202
- ＲＯＢＯ・ＰＩＴ２……125

わ
- ワールドネバーランド ……210

電撃特報

- 1 天空のエスカフローネ — 8
- 2 プリズムコート — 12
- 3 バイオハザード2 — 16
- 4 新日本プロレスリング闘魂烈伝3 — 18

- メタルギア ソリッド — 20
- バックガイナー — 24
- パワードール2 — 28
- 機動戦士Ζガンダム — 32
- ブラッディロア — 34
- アサンシア — 36
- くるみミラクル — 38
- あいたくて… — 40
- チョコボの不思議なダンジョン — 42
- パラサイト・イヴ — 46
- ゼノギアス — 50
- アインハンダー — 片観音

徹底攻略

隠しキャラ「クラウド」の詳細な出現方法をはじめとした役立ちデータ満載の最終攻略!!

- ファイナルファンタジータクティクス — 74

攻略Station

人気ゲームを徹底攻略

- 攻略Station — 85

●悠久幻想曲●同級生2●実況パワフルプロ野球'97開幕版●ダービースタリオン●ときめきメモリアル虹色の青春●マリーのアトリエ

丹下桜さんインタビュー、イベントレポートなど今回も盛りだくさん

- Nonstop!ときめきメモリアル — 108

発売されるすべてのソフトをプレイして評価する人気コーナー

- 新作ソフトレビュー theDEEPER — 120

GoGoRPG

話題のロープレ情報が満載

- GoGoRPG — 173

●テイルズ オブ デスティニー●ブレス オブ ファイアⅢ●フロントミッションセカンド●ラグナキュール●MOON

付録

別冊 84ページの大ボリュームでとことんやり尽くす徹底攻略。開発者独占インタビューもあり。

サガ フロンティア 攻略マニュアル

ポスター付録 マイ・ドリーム特製B3ポスター

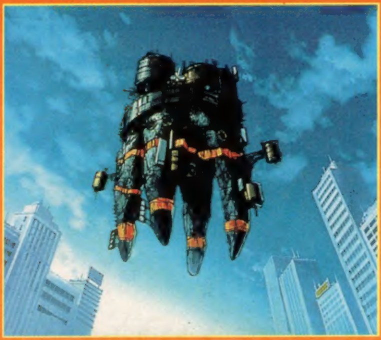
- 電撃PSコロシアム — 126
- [読者イラスト]4色奴隷 — 128
- [攻略パート2]電撃ブレイクエスチョン 131
- ウラワザデータベース — 142
- [まんが]悠久幻想曲はじめて物語 — 143
- [連載読み物]電撃コラムス — 147
- [読者ページ]PSの奴隷 — 151
- 読者アンケート — 162
- 読者プレゼント — 163
- 新作ソフトステーション — 195
- NEXT WAVE? — 211
- 電撃ランキングステーション — 212
- [情報ページ]電撃NEWS STATION — 230
- [特別企画]モニター募集 — 232
- [特集]東京ゲームショウ'97秋スペシャル — 233
- 次号予告＋広告インデックス — 239
- 新作ソフトスケジュール — 240

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

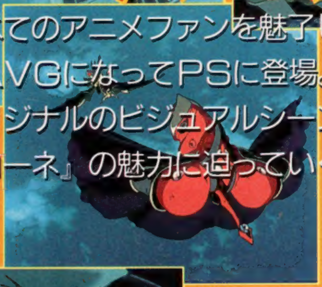
完全独占特報!!

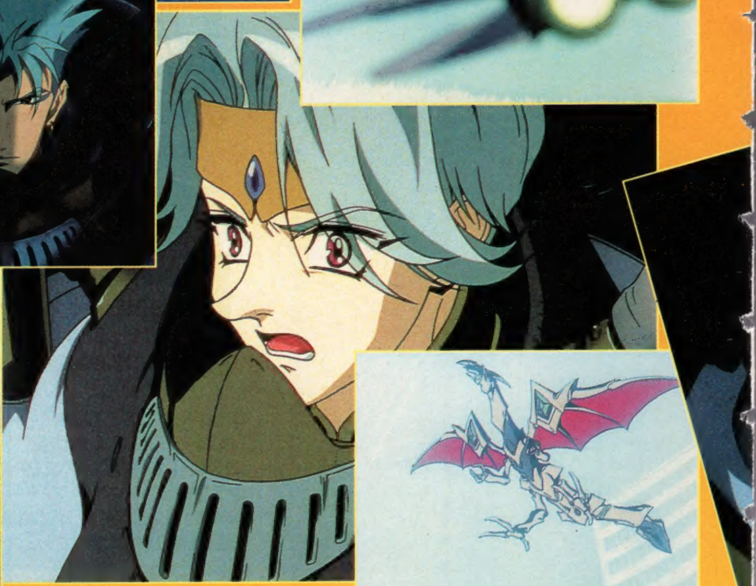
天空のエスカフローネ



オリジナルビジュアル大公開!!

すべてのアニメファンを魅了した「天空のエスカフローネ」がAVGになってPSに登場。今回はゲームに使用されたオリジナルのビジュアルシーンを中心に、PS版『エスカフローネ』の魅力に迫っていくぞ!

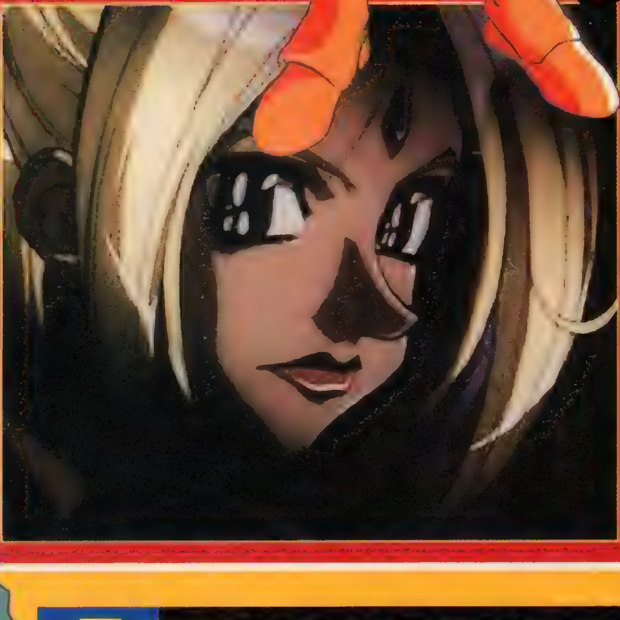




©サンライズ・テレビ東京 ©BANDAI 1997

PS版オリジナルキャラも登場

オリジナルビジュアルを見てもらえばわかるように、このPS版では2人のオリジナルキャラが登場するのだ。もちろんキャラクターデザインはTVアニメ版と同様、結城信輝氏が担当している。このほかにも、フォルケンやみづる専用のガイメレフなど、オリジナルのメカも登場するぞ。彼女らがどのように登場し、どんな結末を迎えるのかも見所の1つ。TVアニメ版とは違う展開を見せる「エスカフローネ」ファンならずとも期待は高まるばかりだ。



恋に燃える、ザイバッハの女剣士

レフィーヌ

ザイバッハの女戦士。ディランドゥに思いを寄せていて、彼に喜んでもらいたいがためにバァンを付け狙う。CV：日高奈留美

運命にもてあそばれる地球の少女

みづる

地球の住人で、ひとみの同級生。ドルンカークによりガイアに召喚される。強運強化兵となり、バァンに戦いを挑んでくる。CV：天野由梨

天空のエスカフローネ

9|25(予) AVG ▶¥6,800 限定版¥7,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)

システム&ストーリー序盤をチェック!

SYSTEM

ゲームのパートは大きく分けて、AVG、ムービー、アクションバトルの3つ。基本的に、この3つのモードを繰り返していくことによりゲームが進行していくのだ。

1 AVGモード

キャラ同士の会話で、ストーリーが進んでいくAVGモードが、このゲームの大部分を占めている。場面によってはバァンを操って人を探したりする場合もあるぞ。また、選択での答えによってはひとみとメルルの恋愛値が変化し、エンディングが変わってくるのだ。

◀▲選択肢は、エンディングに関係するので慎重に。移動シーンでは、パートナーの力を借りてストーリーを進めよう。

2 アニメーションムービー

ストーリー進行上、重要なシーンなどではアニメーションが挿入される。基本的に使用されているのはTVアニメで使われたものだが、中には新たに描き起こされたオリジナルアニメもあるぞ。また、場合によってはAVGモードの途中だけでなく、アクションバトル中に挿入されることもあるのだ。

▲ムービーは、懐かしのあのシーンからオリジナルまで、盛りだくさん。

3 アクションバトル

敵との戦いになると、バトルモードになる。ここでプレイヤーは、迫り来る敵をエスカフローネで撃破していくのだ。このとき、ただ攻撃するだけでなく、防御やダッシュを使い、効率よく倒していこう。もちろん、やられてしまうとゲームオーバー。ただし、ストーリー上ワザとやられないといけないときもあるので注意。

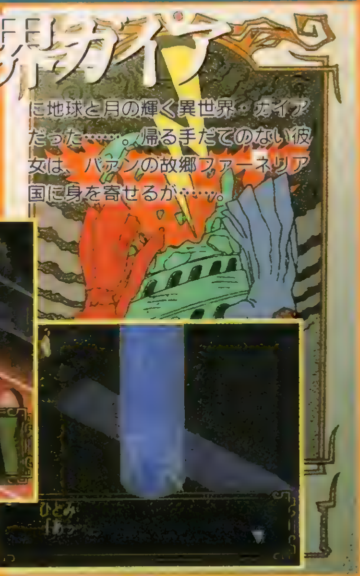
▲4対1の不利な戦いもある。あわてず1体ずつ相手にしていこう。

STORY

原作であるTVアニメ版のストーリーを基本に、新エピソードなどを交えながら展開するストーリー。オリジナルキャラの登場など、アニメ版からのファンにも楽しめるものに仕上がっているぞ。

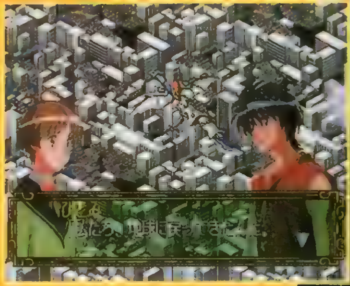
第1章 異世界ガイア

普通の女子高生だったひとみは、ある日異世界から来た少年・バァンと出会い、彼の世界へ転移してしまう。そこは竜が生息し、夜空に地球と月の輝く異世界・ガイアだった……。帰る手だてのない彼女は、バァンの故郷ファーネリア国に身を寄せるが……。



第2章 幻の月

バァンのエスカフローネを狙う、ザイバッハの魔の手から逃れるバァンとひとみ。途中2人を助けてくれたアレンの勧めに従い、アストリア国に向かう。しかし、そこで待ち受けていたのは、ザイバッハ帝国の軍師でバァンの兄・フォルケンだった……。



▲▶敵として、バァンの前に立ちふさ

第3章 青き瞳の王子

アストリアの同盟国、フレイド公国に向かったバァン一行。だが、フォルケンの策略により敵として捕らえられてしまう。疑いを晴らそうとするバァンの前にディランドゥが立ちふさがる。何とか撃退したものの、バァンは重傷を負ってしまう。

第4章 失われた楽園

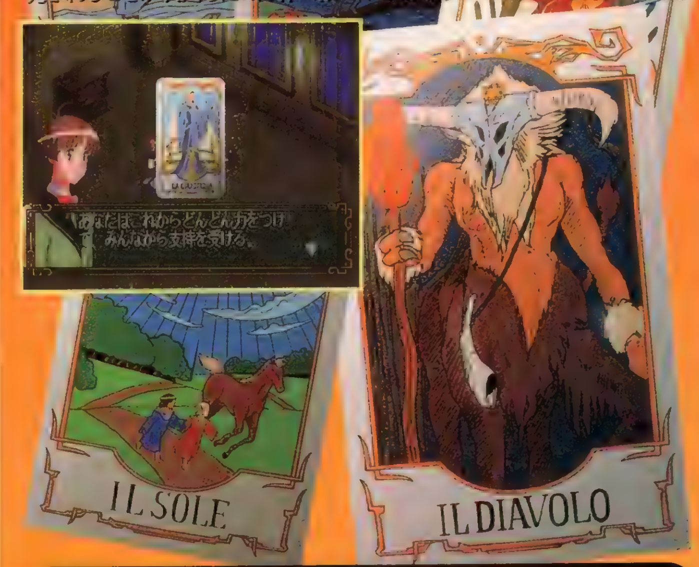
何とか一命を取り留めたバァン。すべての謎を解くカギが、幻の谷というところにあるということを知り、一行はそこへ向かう。だが、フォルケン配下の幸運強化兵、エリアとナリヤが襲いかかる。「幸運」を強化された戦士相手に、バァンは勝つことができるのか？

そしてその後の展開は？

今後は、いよいよオリジナルキャラのレフィーヌとみづるが、バァンたちの敵として登場する。ザイバッハ帝国の皇帝、ドルンカークの真の目的とは？　そして彼の恐るべき正体とは？　すべての謎が今解かれるのだ！

スペシャル限定版を見逃すな！

「エスカフローネ」ファンの方々に耳寄りなお知らせ！　TVアニメにはないオリジナルシーンやオリジナルキャラなど、様々な魅力を豊富に詰め込んだPS版の「エスカフローネ」。ゲームソフトのみの通常版とは別に、なんと豪華なブロックが満載されたスペシャル版も発売されることが決定したのだ!!　豪華なブロックの内容は、アニメやゲーム中にひとみが使っていたものと同じ綺麗な28枚のタロットカードと、超豪華なムック。両方とも決してほかでは手に入らない貴重な「エスカフローネ」アイテムばかりなので、欲しい人は近くのお店に予約をしてゲットするようにしよう。



PRESENT!!

ゲーム中のAVGシーンやアニメムービーでは、TVアニメと同じキャストでキャラがしゃべり、よりストーリーを盛り上げてくれるのだ。さて、今回は実際ゲームで使われたアフレコの台本を抽選で3名の読者にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに、自分の名前と住所、電話番号を書いて下のあて先に送ろう。締め切りは10月31日（当日消印有効）。

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「エスカ台本」係まで

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

期待の女子高バレーチーム育成SLG 今回はゲームの流れ&キャラを大紹介だ!!

女子高バレーボール部のコーチとなって、彼女たちを日本一の高校バレーチームに育て上げる! 熱血、根性、そして友情の美少女育成SLG、今回は新着画面写真を中心に、ゲームの流れとキャラの魅力を紹介するぞ!!

少女たちのバレー奮戦記

STORY ストーリー

[illegible]になってしまう。バレー部の部員たちは、可愛いけれど、個性的なメンバーぞろい。果たして主人公は、彼女たちを全国大会優勝に導くことができるのだろうか?

プリズムコート	
11月(予)	▶¥5,800 ▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)

プリズムコート

『プリズムコート』のゲームの流れを紹介!

「プリズムコート」は、バレー部の女の子たちを育成するSLG。プレイヤーはコーチとなり、彼女たちが卒業するまでの2年間で、全国レベルで通用する選手として鍛え上げ、全国大会優勝を目指さなければならない。ところが、バレーにかける情熱こそあれ、彼女たちは完全な初心者だったり、仲がすごく悪かったり……。今回は、そんな彼女たちをまとめあげ、強いバレーボールチームを作るための手順を紹介しよう!

基本的な流れ

❶ スケジュール入力

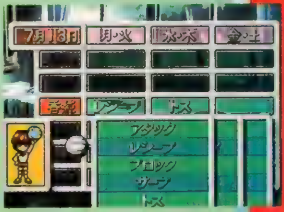
女の子たちを鍛え上げろ
❷ 練習

たまにはリラックスしよ
❸ 休日

日頃の成果がものをいう!
❹ 大会

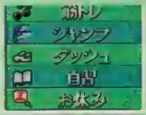
1 まずはスケジュールを入力

練習のスケジュールは、毎週月曜に2日刻みで決定する。彼女たちにはジャンプ力、スピードといった基本パラメータの他にポジションレベル(欄外参照)があり、チーム内での役割がある程度決まっている。ただ、ポジションレベルは練習でレベルアップするので、プレイヤーが思う通りのチーム作りも可能だぞ。

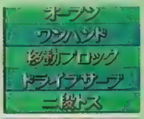


CHECK 練習メニューは3種類

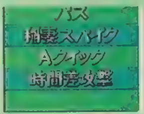
1基本練習 基本パラメータの1つを集中して上げる練習メニュー。この練習でアップするのは基本パラメータだけ。ポジションレベルはアップしない。



2個人練習 同時に複数の基本パラメータがアップする練習メニュー。行った練習内容に応じて、ポジションレベルもアップする。



3チーム練習 複数の選手で行う練習メニュー。キャラクター間の友好度もこれで変化するぞ。ポジションレベルもアップする。



2 練習開始

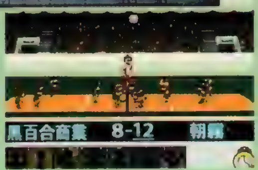
スケジュールを設定したら、練習開始! 練習効果は、彼女たちの機嫌によって変わってくる(左の写真は絶好調の時)。いい効果を得るためにも、彼女たちの機嫌には気をつけよう。

CHECK イベントも盛りだくさん

練習中や帰り道などでイベントが発生することも多いぞ。マルチストーリーだから、プレイする度に違うイベントが♥

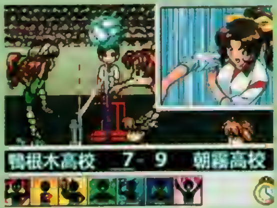
4 都大会を制し全国大会を目指せ!

◀タイムのときは、適切なアドバイスをしよう。



ゲームの目的は、全国大会で優勝すること。この大会は夏と冬に開かれ、その2ヶ月前に行われる都大会で優勝することで初めて参加する資格を得ることができる。ゲーム期間は2年間なので、全国大会を狙えるのは合計4回。プレイヤーの育成方針が試されるぞ。できることなら夏冬ともに制覇、したいよね!?

◀選手たちにサインを送る。コーチとしての手腕が問われる瞬間だ。



◀都大会で優勝しないと、全国大会へは出られないのだ。

3 さて、休日は何しよう?

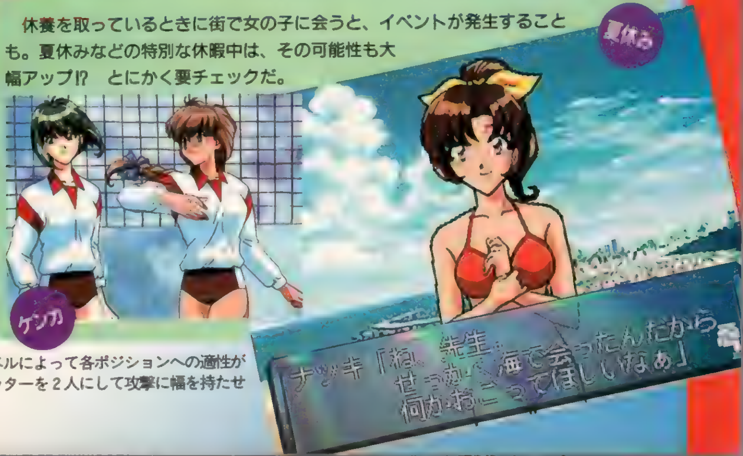
日曜日になると、取れる行動が2つある。1つが練習試合で、もう1つが休養だ。練習試合は彼女たちのトレーニング&実力の把握が主な目的で、勝てば選手たちのやる気がグーンとアップするが、負けると逆にやる気が下がってしまう。休養は文字通りお休み。ただ、彼女たちは街へ遊びに行っていることが多いので、街へ出れば会えることも。そこでの会話によって、プレイヤーへの好意度が変化することもあるのだ。

▲女の子によって、好きな場所とそうでない場所があるぞ。

◀練習試合では、対戦校のチョイスも重要なポイントだ。

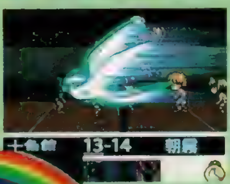
CHECK 季節イベント&特別イベントも見逃すな!

休養を取っているときに街で女の子に会うと、イベントが発生することも。夏休みなどの特別な休暇中は、その可能性も大幅アップ!? とにかく要チェックだ。



CHECK 必殺技が勝利のカギ!

試合で勝利のカギを握るのはやはり必殺技! 自分たちだけでなく、敵チームもバッチリ必殺技を使ってくるのだ。いつ、どこで、どんな必殺技が繰り出されるのか!? 手に汗握る攻防が展開されるのは必至! こちらもドンドン必殺技を覚えて対抗しよう。また、敵チームの必殺技は、とある条件を満たすと破ることもできるらしい。



▲火の鳥がコートを駆け抜ける。ホントにバレーなのか!?

◀敵の必殺技が炸裂。対応策も考えておきたいところ。

※【ポジションレベル】アタッカー、レシーバー、セッター、オールラウンドと4種類あり、レベルによって各ポジションへの適性が表されている。アタッカーを2人にして攻撃重視のチームにしたり、セッターを2人にして攻撃に幅を持たせるなど、チームカラーがこれで決定するといえる。

魅力全開! バレーに

▲彼女の育て方によって、取れる戦略に幅が出るだろう。

▲存在的にはチームのキーウーマン。彼女の成長がチームの未来を決める!?

京極ナツキ
(CV:長沢美樹)

誕生日:4月13日　牡牛座　O型
身長:167cm　B89・W60・H90

抜群のパワーとジャンプ力を持つ、天性のアタッカー……なのだが、実はすごいノーコン。有り余るパワーとほとばしる情熱でチームを引っ張っていくが、時にはそれが行きすぎてトラブルの元になることも。大ざっぱで楽天的な性格が幸いし、人間関係では特に困ってはいない。ただ、キツい性格の香純はちょっと苦手。

宗田理央
(CV:久川綾)

誕生日:12月8日　射手座　AB型
身長:164cm　B84・W59・H83

極端に無口で、誰とも親しくなろうとしない。だが、バレーの実力はチーム内でも突出していて、攻守ともに優れたオールラウンドプレイヤー。その実力からするとバレーの経験があるようだが、本人は何も語らない。フラッと神社に出かけてみたり、モダンアートが好きだったりと、行動の方もどこかつかみ所がない。

高村香純
(CV:水沢潤)

誕生日:5月25日　双子座　A型
身長:162cm　B87・W59・H85

バレーに関してはまったくの初心者だが、冷静な判断力でレシーブに活躍し、チームの守りの要となりつつある。一見真面目で率直な優等生風だが、実はかなりのやきもち焼きで、さらにそれを上回る頑固者。そんなキツい性格が災いしてかチームワークを乱すことも。また、理央とは極端に仲が悪い。

◀守りに秀でた香純を育て、ねばり強いチーム作りを!

青春をかける少女たち

バレーに熱く燃える6人の少女たち。キャラクターデザインは『逮捕しちゃうぞ』『らんま1／2』の作画監督として知られる中嶋敦子さんだ。ここでは、彼女の手による、魅力あふれる6人のキャラクターを紹介するぞ。どのコも違った魅力を持っていて、ついつい目移りしてしまうけど、コーチである以前に教師であるプレイヤーの立場を考えると、気分は少々複雑だ。

◀ジャンプ力で背の低さはおぎなえるとして、さて他はどう育てる!?

岡嶋あかり
(CV:荒木香恵)

誕生日:3月3日　魚座　B型
身長:153cm　B73・W55・H75

中学時代に高跳びをやっていたせいか、小柄ながらも驚異的なジャンプ力を誇る。実はチーム内で1番頭がいい。ただし腕力は全然なく、おまけに少々トロめ。ちぐはぐな能力だが、内に秘めた潜在能力は計り知れない。またナツキの幼なじみで、いつも一緒。バレー部に入部したのも、彼女に誘われたから。

▶セッターの能力がチーム力を左右する! 彼女への期待は大きい。

笹沢早苗
(CV:丹下桜)

誕生日:6月30日　蟹座　AB型
身長:158cm　B78・W58・H81

ナツキとともに数少ないバレー経験者。中学の時からセッター一筋で、そのテクニックと多彩なトスワークには定評がある。ただ、体はあまり丈夫でなく、厳しい練習には耐えられないのだが、ムリをして頑張ろうとするため逆の意味で注意が必要。性格は控えめだが良く気がつく女の子で、チームのみんなと仲がいい。

辻真琴
(CV:冬馬由美)

誕生日:8月27日
乙女座　A型
身長:175cm
B80・W58・H80

一番バレー向きの体格だが、実は素人。だが、その身長から将来はチームの中核をなす選手として活躍が期待できる。ただ、成り行きでバレー部に入ったため、今ひとつやる気がない。サッパリしたボーイッシュな性格だが、純なところもあり、詩集を読んだり料理をするのが好きだったりする。

▲その長身から、アタックにもブロックにも活躍が期待できる。

©FPS／中嶋敦子 1997

緊急報告!!

あの悪夢はまだ終わらない

多くのユーザーを恐怖に震えおののかせた『バイオハザード』。その続編として発表されて以来、発売が期待されていた『バイオハザード2』。だが、ここに来てグラフィックやキャラクター設定など、かなりの部分が手直しされたのだ。今回は判明した変更点を中心に、生まれ変わった『2』に迫っていくぞ。

さて、発売が待ち遠しい『2』だが、ファンにうれしいお知らせ。9月25日発売の『バイオハザード・ディレクターズカット』に、この『2』の体験版が同梱されているのだ。視点やバランスなど、新たに作り直された前作と合わせて、今冬の発売に先駆けこのゲームの魅力をトコトン体験できるぞ。期待している人は絶対に見逃すな！

バイオハザード2

冬予定 サバイバルホラー	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(ブロック数未定)

BIO HAZARD2 新展開へ!!

 ©CAPCOM 1996

一新され、より洗練されたキャラクター

新ヒロイン
クレア・レッドフィールド

今回、一番大きく変更された点は、なんといってもキャラクター。イラストを見てもらえばわかるように、主人公はあまり変わらないが、ヒロインは新たに作り直されたのだ。

レオンは新米刑事という設定自体は同じだが、顔つきがより精悍になりさらに主人公っぽくなった。対するクレアは姿から察するに、以前ヒロインとして発表されていたエルザとは違い、何らかの訓練を受けたように見える。また、名字からもわかる通り、前作の主人公・クリスの妹なのだ。ということは、もしかしてクリスが登場する……？　さらにストーリーも若干変わったぞ。現時点でわかっているのは、スタート地点が警察署ではなくラクーン市街地になったこと。今後も情報が入りしだい、公開していくぞ。

主人公
レオン・S・ケネディ

襲いかかるゾンビ

ZOMBIE

スタート地点が、市街地ということで最初に遭遇するゾンビは、やはり一般市民のなれの果てだろう。今回公開されたイラストからもわかるように、ラクーン市で普通に暮らしていて今回の事件に巻き込まれた人々らしい……。前作より、さらに身近な人物がクリーチャーと化し、襲いかかってくる恐怖を味わえるというわけだ。生き残るためとはいえ、本来は守るべき市民を撃たなければならないとは……。彼らを救う方法は、もはやそれしかないのか……。

市街地

警察署

グラフィックも前作はもちろん、今まで公表されていたものとは、比べものにならないぐらいパワーアップしている。市街地の背景などは、まるでアクション映画の１シーンと見間違うほど描き込まれている。これだけでも、スタッフのこのゲームに対する熱意が伝わって来るよね。

よりリアルになったグラフィック

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

プロレスファンを熱狂させたポリゴンプロレスの最高峰3たび登場!!

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

新日本プロレスリング
闘魂烈伝3
'98年3月(予) SPG ▶価格未定 ▶トミー ▶対応周辺機器未定

さらなるパワーアップを果たし、『闘魂烈伝』が帰ってくる!

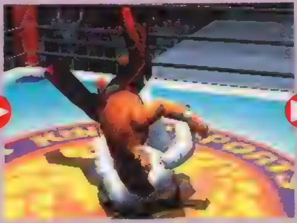
さっそく、現在判明している『闘魂烈伝3』のゲームシステムを紹介していこう。シングルマッチは、前作の倍となる秒間1/60回の画面書き換えを実現、より滑らかに動くようになった（前作にも隠し要素として入っていたが制約も多かったのだ）。もちろんタッグマッチ、バトルロイヤルも可能だ。これらはカメラアングルや操作方法の見直しにより、より遊びやすく生まれ変わるという。また、ユーザーからの要望で多かったレスラーエディットモードをついに搭載し、プレイヤー好みのレスラーを自由に作り出せるようになったのだ。なお、今号掲載した写真は『闘魂烈伝2』をベースに実験的に作られたもの。完成度もまだ15%程度ということなので、実際の『3』はキャラの造形やリング等がかなりパワーアップされるはずだ。

ここで、急遽入ってきたビッグニュースをお届けしよう。『闘魂烈伝』がアーケードに進出することが決定したのだ！　現在判明しているのは、使用基板がナムコのシステム12（『鉄拳3』と同じ）であることと、内容が家庭用とはかなり異なることだけ。詳細がわかり次第レポートするのでお楽しみに！

『3』では花道も登場する!

▶ドーム大会でおなじみの花道がついに登場。花道ラリアット等の技も再現されそうだ。

1/60フレームだから、動きもよりリアルに!



▶秒間60回の画面書き換えにより、動きはよりスムーズ&リアルになる（写真は小川選手の巴投げ）。

小川選手のビデオ収録現場をレポート!

『闘魂烈伝3』に登場することが決まった小川直也選手。ただ、本誌発売時点でまだ4試合しか行なっていないこともあり、彼の技データはかなり少ない。そこで、ゲーム用のビデオ収録を新日本プロレスの道場で行なうことになったのである。

◀これが収録中の模様。5台以上のビデオカメラがリング（左スミに見えている）を様々な角度から捉えている。

準備運動の後、ふだんからの練習パートナーでもある藤田選手を相手に、技のビデオ収録が始まった。最初は立ち技から。ここでいきなり驚かされることになる。柔道家時代は無縁だったはずの蹴り技をしっかりとマスターしていたからだ。藤田選手の構えるミットにハイキックを放ったときの鋭い音は、とても柔道家の物とは思えないほど。一方、柔道時代から使っていた腕ひしぎ逆十字を始めとする関節技、寝技からは、本物のすごさが伝わってきた。技に入るタイミングやスピードがとても速いのだ。もちろん、三所攻めやSTO、さらには試合ではまだ出していないSTT（竜巻谷落とし）といったオリジナル技もしっかりと披露。その成果は上で紹介している写真のとおり！

▶三所攻め（トライアングルサブミッション）。首と肩も極めている。

◀STT。バックドロップや裏投げ以上の破壊力を持つ投げ技だ。

©NJPW ©1998 TOMY ©yuke's　画面は開発中のものです。

話題の選手が次々と参戦！ 今回の目玉は小川直也だ！

今年の4月12日、東京ドームにおける橋本真也戦でプロレスマットデビューを果たした小川直也選手（柔道の元世界王者。現在はプロの格闘家として活躍中）。写真を見てもらえばわかるように、彼が「3」に登場することが決定している。もちろん、燃える闘魂ことアントニオ猪木選手、現IWGPヘビー級王者・橋本真也選手、来年1月4日東京ドームでの引退を表明している長州力選手、今年のG1優勝者・佐々木健介選手、nWoジャパン・蝶野正洋選手らの参戦も決定済み。他団体の選手とも現在交渉中で、最終的には35名以上がゲームに登場するという。

胴絞めスリーパー

相手の背後からスリーパーを決めたらそのまま後方に倒れ込み、胴も同時に絞めてしまうという技。小川はプロレスマットのデビュー戦をこの技で勝利した。この写真はまさにそのときの再現である！

STO

STOとはスペース・トルネード・オガワの略（名付け親は猪木）。ラリアートと大外刈りを合体させたような技で、足を刈りつつノド元に左腕を叩きつけていく。必殺技と呼ぶにふさわしい威力を持つ。

ローキック

下半身への蹴り技。小川にとって蹴り技は未知なる技のはずだったが（足払い系の技は柔道にもあるが）、既に試合でも使っている。

入場シーンが用意され さらにショーアップ!!

「闘魂烈伝」や「2」ではリング内のシーンから始まった。今回の「3」では、その前の入場シーンを見ることができるようになったのだ。演出もより本物に近くなったというわけ。

◀スポットライトの中、田中リングアナウンサーが選手の入場をコールする。

◀流れるテーマソングにのって獣神サンダー・ライガー選手が花道を進んでくる。

◀そしてリングイン。実際の試合と同じシーンが展開されるだけにワクワクする。

◀リング上で改めてコールされると、このようにポーズまで取っちゃうのだ！

収録を終えた小川選手に直撃ミニインタビュー！

――新聞に〝小川TVゲームトレ〟という記事が載ったときには驚かされました（笑）。猪木さんに勧められたそうですね。

小川「ええ。おもしろいですよ（笑）。プレイステーションの『闘魂烈伝』のパート2ですか。アントニオ猪木というキャラクターを自分が使って、（プロレスマットデビュー戦の相手である）橋本さんの研究をしたんです。色々な技を使ってきますし、画面下に字幕で技名も出るじゃないですか。あれが非常に役に立ちました」

――ゲームが実際の試合に役立ったわけですね。この『闘魂烈伝2』がいかに本物に忠実なのかがわかるエピソードといえそうです。ほかに、このゲームから得た物はありましたか？

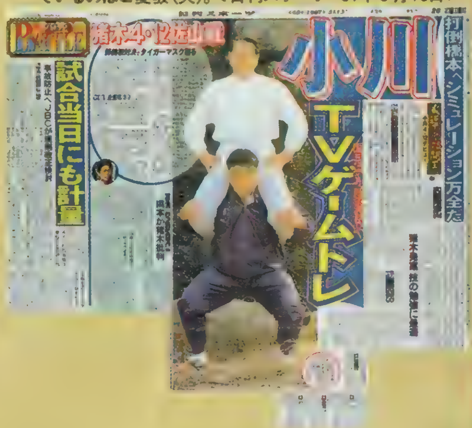
小川「ファンが望んでいる物ってあるじゃないですか。〝このレスラーならこういう流れで戦って、このフィニッシュホールドに持っていく〟っていう……。ゲームをやることで、その流れが見えてきましたね」

――今度の「3」では小川さんご自身がキャラクターとしてゲームに登場するわけですが……。

小川「うれしいですね。ただ、自分のキャラクターは強くなってから使おうと（笑）。ほかの選手を使って練習をして、ゲームがうまくなってから……コンピュータに勝てるようになってから自分を使おうと思っています（笑）」

――これからも試合に、ゲームに、頑張ってください！ 本日はありがとうございました。

▼これがその新聞記事。ゲーム名が「闘魂列伝2」になっているのはご愛敬（笑）。<日刊スポーツ '97年3月13日>



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

期待のハードボイルド大作の知られざる真実に迫る開発者インタビュー実現!!

プロデュース／企画／脚本／監督
小島秀夫氏

キャラクター＆メカデザイン／作画監督
新川洋司氏

本作のカギを握る3氏に直撃!

アクション・スーパーバイザー
毛利元貞氏

小島秀夫監督のデビュー作であり、MSX等で高い評価を受けたあの名作が、PSで真の姿を見せようとしている！　今回は『メタルギア ソリッド』を作り出す３人の男たちに直撃インタビューを試みた。これを読めば本作の超大作としての片鱗が必ず見えてくるはずだ!!

『メタルギア ソリッド』スタッフ

アメリカ取材を敢行!

メタルギア ソリッド

発売日未定 ACT	▶価格未定 ▶コナミ
	▶対応周辺機器未定

©1987 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アメリカ取材はすべてが"衝撃"でしたね(小島氏)

■最大の収穫は体験できたこと

――6月に、スタッフのみなさんがアメリカの軍事施設などの取材に行かれたということで、まずはそのお話からうかがいたいんですが……。今回の取材の中で、ゲームを作っていく上での参考になったことって、やはりたくさんあったんでしょうか?

小島秀夫氏(以下・小島、敬称略):ものすごくたくさんありましたね。実際に戦車に触れたとか、乗せてもらったとか、(戦車の)操縦士やS.W.A.T.(注①)の方の話を聞けたとか、実戦訓練を見れたとか、銃を撃ったとか……。こういったことは、今まで人から聞いた話や、映画や本から得た知識しかなかったんです。それが今回、実際にいろいろと体験できたっていうことで、すごい衝撃がありましたね。

――具体的には、どういった部分が"衝撃"だったんでしょう?

小島:戦士の装備やユニフォームなんかにしても、今までは、なんのためにこんな装備があるのか、なぜこんなデザインなのか、ということを知らないまま、見ばえだけでとらえてグラフィックにしていたんです。例えば、これはS.W.A.T.のスナイパー(狙撃手)の話なんですが、彼らは背中に「キャメルバック」という水筒をつけてるんです。狙撃の任務では、狙いをつけたまま長時間じっとしているので、水が飲みたくなったら、背中の水筒からチューブで飲むんです。これを聞いて、帰ってからすぐ、主人公の敵として出てくる"スナイパーウルフ"に、キャメルバックをつけました(笑)。こういったように、今回取材に行ってはじめて「なるほど。これにはこうゆう意味があったのか」ときちんと理解できたことがすごく多かったんです。いろんな面で、今までは形をなぞっていただけだったんだと気づいて……頭を撃たれたような気がしました。実際に撃たれたわけじゃないですけどね(笑)。

■細かな部分にも説得力を!

新川洋司氏(以下・新川、敬称略):動きとかにしても同じことが言えますね。

――というと?

新川:実弾射撃の際に、僕は毛利さんに銃の撃ち方を一から教えていただいたんです。取り扱い方から、握り方、立ち方、腕の伸ばし具合まで。そのすべてに、ちゃんとした理由と意味があるということを、そこではじめて知りましたから。今後、キャラデザインとかをするうえで、それを知っているのと知らないのとでは、やはり全然違いますよ。

――小島監督も実弾射撃を体験されたんですよね?

小島:僕は以前に(実弾を)撃ったことがあったんです。毛利さんに「じゃあ撃ってみなさい」って言われて、こぉーんな感じで(腕を前に伸ばし上半身を後ろにそらして)映画のブルース・ウィリスみたいに撃とうとしたら、「それは違います!」って(笑)。で、基本から教えていただきました(笑)。あれは毛利さんが経験から編み出したオリジナルの撃ち方ですよね。「毛利さんシューティング」っていう(笑)。

毛利元貞氏(以下・毛利、敬称略):みんなあれだよ。最近は。

――E3のビデオ(注②)での、主人公の銃の構え方も、よくある"ミリタリーもの"の構えとは違う部分がありましたね。

小島:そうですね。それまでの画面では、銃を別の方向に向けるときも、映画なんかでよくやるように一度こうやって(銃を上に向けて)方向転換してたんですが、毛利さんに「それは違う。上には向けません」って言われて(笑)。

毛利:基本的に、銃口は常に前を向けてないといけませんから。

――実戦ではそうなんですね。思ってらっしゃったことと違ってたことって、ほかに何かありますか?

小島:M1戦車の取材でわかったことなんですが、格納庫に戦車をしまうときは、砲塔部分をグルッと後ろに向けるんです。その戦車の駐車スペースをできるだけ少なくするっていう理由で。でも、開発画面では砲塔は前を向いてたんです。帰ってからすぐ直しました。どうでもいいことなんですけどね(笑)。

――でも、そんなグラフィックやモーションに対する細かなチェックの積み重ねが、作品のリアリティをさらに増していくわけですよね?

小:細かい部分なんて、明らかに変わったというようには伝わらないと思います。ただ、そういった1つ1つの部分に「こういう意図のものである」という現実的な説得力を持たせることができれば、それは世界観や状況、キャラの役柄などを伝えるときに、ものすごく効果的なものになると思いますよ。

●"撃ち方"にこだわる!!

▼サブマシンガンを前に構えたまま走る主人公のソリッドスネーク。

▲銃を撃つアクション1つをとっても、従来のゲームとはひと味違う。

PROFILE

こじま・ひでお●1963年東京都生まれ、兵庫県育ち。'86年、コナミ入社。翌年、「メタルギア」(MSX2)でゲーム界に衝撃のデビュー。以後も「ポリスノーツ」や「スナッチャー」など、斬新なアイデアを駆使した話題作を連発、ゲーム監督として高い評価を受ける。KCEジャパン取締役

アメリカ・ロサンゼルス。そこには本物の『メタルギア』があった。

去る6月、小島監督ら「メタルギア ソリッド」スタッフは、念願だった開発資料の取材のため、アメリカ・ロサンゼルスへと飛んだ。今回の取材では、実際にゲームに登場する銃の実弾射撃体験のほか、毛利氏の特別なコネクションにより、特殊部隊S.W.A.T.の訓練の見学や、通常では不可能な米軍戦車基地への立ち入りも許可された。実戦を想定したS.W.A.T.の訓練では、突入&潜入の緊迫感の体感に、特殊閃光音響弾(注3)の使用といったゲームに直接通じるシチュエーションを体験。そして、戦車基地では、M1戦車、M2戦闘車両の写真&ビデオ撮影を行った。M2に関しては操縦席への立ち入りも許可され、ゲーム中に登場する赤外線ゴーグルとは同機能のサーモスコープを覗くという貴重な経験も。この取材で得られた多くの資料や体験が今後、モーションやモデリング、テクスチャー、演出といった「メタルギア ソリッド」のあらゆる部分に生かされていくのだ。

◀見通しの悪い建物内での突入訓練。隊員らの任務に対する真剣な姿勢も、開発者として参考になったという。

▶主力戦車のM1エイブラムス。モデリングの資料として、文字どおり、あらゆる角度から撮影したそうだ。

【注①】アメリカ・FBIに所属する特殊攻撃部隊「Super Weapons And Tactics」の略称。あらゆる犯罪において、他に手だてが無いといった際の最終手段として出動要請を受ける。
【注②】今年6月に行われた世界規模のゲームイベント「E3」(アメリカ・アトランタ)にて、初公開された「メタルギア ソリッド」の特別編集プロモーションビデオ。上映の際には、集まった多くの来場者や関係者の絶賛を受け、本作が世界的注目を浴びるきっかけとなった。
【注③】「フラッシュバング(Flash Bang)」。閃光と爆音で敵の思考感覚を麻痺させる兵器。

強固な信頼関係が作品をさらに向上させていく!!

■実戦経験からのアドバイス

――毛利さんの目には、アメリカで開発スタッフの皆さんが熱心に取材されている姿っていうのは、どのように映りましたか？

毛利：世の中、変わった人がいるからなぁ、という感じですか(笑)。ま、(小島氏と新川氏をさして)ここか、ここかにね。

――毛利さんにアクションスーパーバイザーを担当していただくことになったきっかけというのは？

小島：『メタルギア ソリッド』という作品を作るにあたって、僕らの知らないことっていうのが、あまりにも多すぎたんです。映画とかには、そういった分野の専門家が当然のようについてますよね。よりよい作品を作るために、僕らも適切なアドバイスをしてくれる人を探していたんです。そこで知人に相談したところ、毛利さんを紹介してもらって。MSX版制作の頃から、毛利さんの本は読んでいたので「ああ、あの毛利さんか」と。即、お願いしました。

――毛利さんは、それがゲームの仕事であると聞いたときには、どのように思われたんですか？

毛利：私はゲームをけっこうやってるんです。小島監督の『ポリスノーツ』とかもプレイしてまして、かなり共感した部分があったんです。その共通の知人から連絡が来たときに「コジマ？ それってもしかして『ポリスノーツ』の小島さん？」という話になって、「だったら協力します」と。面識はなかったんですが、お互いのことは会う前から知ってたわけで、まったく抵抗はありませんでした。

――一緒に仕事を始めてみて、毛利さんから見た小島監督はどんな方ですか？

毛利：変な人ですよ(笑)。ま、変で珍しい人だから一緒にやってるんですけどね。どこにでもいるような人と仕事したって、つまらないじゃないですか。

小島：毛利さんがこんな人で良かったですよ。

毛利：何よ、それ(笑)。

PROFILE

もうり・もとさだ●1964年広島県生まれ。フランス外人部隊伍長、アメリカ私設射撃訓練学校教官、ダライ・ラマ14世の警護部隊指揮などを経て、現在は世界各国で軍事コンサルタントとして活躍中。実戦経験を生かした著書も、指導書、小説など多数。映画「七人のおたく」などにも参加。

小島：その道のスペシャリストなだけじゃなく小説を書いたりもされてるので、僕らと共感できる部分が多いんです。だから、武器やモーションのアドバイスだけじゃなく、シナリオに関しての相談とかもできるんです。お1人で2度おいしい方かなと(笑)。

――具体的に、毛利さんは現在、どういった形で制作に関わってらっしゃるんですか？

毛利：開発の方に顔を出しては、プログラマーとかに嫌がられてます(笑)。そばに行って、横からモニターを覗いたりするとみんな緊張してますよ(笑)。

――実際に、開発画面のモニターを見ながらアドバイスをされているわけですね。

毛利：そうです。でも、今はまだ予備段階ですから。これからもっと、アドバイスをする部分は増えるはずですよ。E3のビデオにしても、納得してないですから。「こんな動きはしねぇよ」っていう(笑)。

――具体的にはどんなところでしょうか？

毛利：例えば……「張り付き」は実戦ではしないし。

――「張り付き」っていうのは、こう、壁にぴったりと背中をくっつけて隠れるという、あれですか？

新川：あれは困ってるんですよ。

小島：「張り付き」は、なくすわけにはいかないですからね。そこでありがたいのが、毛利さんは小説も書いてらっしゃるので、エンターテイメントの作り方っていうのもご存じだっていうことです。

――「リアルではないが演出上では必要」ということもわかっていただける、ということですね。

小島：そうです。それに、「リアルではない」という事実を知ってて作るのと、知らないで作るのとでは大違いですよ。作る側が「実際にはこういう動きはしないけど、あえてエンターテイメントとして、こう動かすんだ」という意識を持っているだけでも、でき上がるものは違ってくると思うんです。そういう意味でも、やはり毛利さんの存在は大きいんです。

■監督に才能を封印された？

――新川さんについては、小島監督がその才能を高く評価されて起用したいとおっしゃったそうですね。

小島：ええ。彼のイラストの魅力は、線が枯れてるところです。まだ、若いんですけどね(笑)。それと『メタルギア ソリッド』も彼の持つタッチの1つですが、他にもいろんなタッチを持ってるんです。キャラだけじゃなくメカも描けるし、背景のデザインもこなせるし。まだまだ引き出しを持ってますよ。今は僕がその引き出しに全部カギをかけて、上からコンクリートで固めて封印してるんですけどね(笑)。

――新川さんから見た小島監督はどんな方ですか？

小島：すぐ怒る人です。

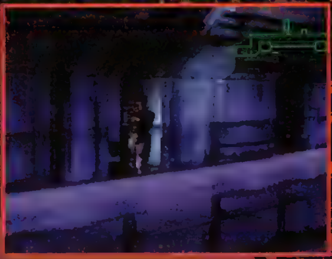
新川：(笑)。そうですね……鋭い人ですね。デザインで悩んでるときにアドバイスをくれたりして「あ、鋭いな」と思うことがありますよ。

小島：でも、彼が上げてくるものは、僕が考えた当初のキャラ設定から変わっちゃったりしますよ(笑)。逆にシナリオの方が、彼のイラストに影響を受けたりして。忍者なんかいい例です。出す予定はなかったのに、気づいたら描いてありましたから(笑)。

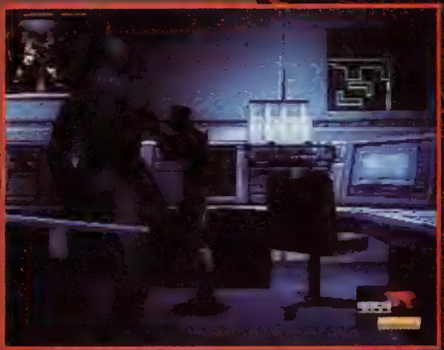
――でも、あれはすごくカッコイイですよ。

小島：忍者の部分は、彼の案によってかなり変わりました。彼はそういった楽しい刺激をくれるんです。

●"アクション"にもとことんこだわる!!



▼新川氏の自信作(?)である、サイボーグ忍者。刀で弾丸をはじいたりもする。そのアクションは見モノ!



◀問題の「張り付き」。実戦では常に銃を敵に向けた体勢になるという。

3D表現と新たな試み…
可能性は無限に広がる!!

■真の『メタルギア』がついに…

──３Ｄ表現が駆使できるＰＳに対して、「これは『メタルギア』のためのハードだっ！」とお思いになったそうですが、それはどういった点で？

小島：MSX版の『メタルギア』は、ゲーム業界に入って初めて作ったソフトだったんです。でも、その頃は何の知識もないまま、単純にこういうソフトが作りたいっていう企画書を書いて……。ま、開発者は企画書を書いてるときが一番楽しいんですけどね(笑)。「うぉっ、素晴らしい！」とか「こ、これは新しすぎる!!」とか自分で言いながら(笑)、とにかく書いたわけです。そして結果的に、MSXというハードの制限の中で『メタルギア』というソフトになったんです。本来は、サーチライトがこう来たら、こう逃げてとか、物陰に隠れたらカメラアングルがグッと変わって敵兵の足元が見えて……とか、いろんな演出のイメージがあったんです。でも、2DのMSXではそれができなかった。いつかはやりたいと思いながら、『ポリスノーツ』とかを作っていたら、PSの噂が聞こえてきたんです。スペック(性能)を見て「これは!!」と思いましたね。頭に描いていたイメージが、現実に表現できるかも知れないと思ったんです。それで、ぜひPSで、3Dで、やってみようということになったんです。

──ＭＳＸ版の２Ｄから３Ｄになって、大きく変化した部分というのは、どんなところでしょうか？

小島：例えば、ゲームの中で双眼鏡っていうアイテムが欲しいと考えますよね。そういう場合、企画者としては、本当に双眼鏡を覗いたような画面にしたいわけですよ。でもMSXでは、それができなかった。そこにPSが登場して、ゲームをすべて3Dにすることで、そういった表現ができるようになった。これは、やっぱりスゴイことでしたよ。誘導ミサイルも以前の作品からあったんですが、今回はボタンで視点が切り替わって、ミサイル自体の視点で誘導できますし、スナイパーライフルという武器は、スコープで視点を拡大して、遠くの敵を狙い撃ちすることができます。とにかく3Dになったことで、いろんな演出を入れることが可能になりましたね。

──Ｅ３のビデオには、双眼鏡で遠くの敵を偵察するとか、監視カメラをかわしていくといったシーンもありました。でも、これらの発想自体は、すでにＭＳＸ版の時点で存在していましたよね？

小島：表現方法は確かに変わりましたけど、基本的に『メタルギア』は『メタルギア』なんです。"緊張感の表現"といった根底に流れるテーマは同じです。

──逆に、以前の『メタルギア』とはここが違うんだ、という点はありますか？

小島：今のゲームに、もっと必要なものってあるじゃないですか。テーマ性、ストーリー性、具体的には、暴力に対する考え方とか……。そのへんの部分をきちんと作りたいと思ってます。それと、今回の毛利さんとの協力関係。これも成功させたいです。うまくいけば、きちんと取材して制作するという、本来は当たり前なんだけど、ゲーム業界ではあまり行われていないことが定着していくと思いますから。

──では、今作の中で「ズバリ、ここを見てくれ！」という部分を、お１人ずつ教えていただけますか？

新川：上から見た基本視点から、ふいに別の視点に変わるところですね。らせん階段を駆け登ったり、ビルから飛び降りたり。カッコイイですよ。

毛利：アクションのリアリティを高めるのが僕の仕事ですから。やはりアクションそのものですね。

小島：濃い、そして熱いシナリオです!!

──では最後に、発売を待っているファンのみなさんに、お１人ずつメッセージをお願いします。

新川：ユーザーだけではなく、ゲームの制作者の方にも「ここはどうやってるんだろう」という目で見てもらえたら、と思います。期待しててください。

毛利：世界の軍事関係者や軍事マニアまで含めて、すべての人が納得できるように、妥協はいっさいしないつもりです。スゴイものになりますよ！

小島：僕らと同じく、ゲームを作ってて苦しんでる人たちに「ゲームもまだまだ捨てたもんじゃない」と思ってもらえるようなものにしたいです(笑)。あとは、ゲームをプレイしたことのない人たち、バカにしている人たちに「ゲームっていいね」と言わせてみたいですね。そんな作品を作るつもりです。

◀物陰に隠れると、隠れた場所からの主観視点「イントルーダーモード」に移るのだ。

●"視点"にもこだわる!!

PROFILE
しんかわ・ようじ●1971年広島県生まれ。'94年、コナミ入社。現在は『メタルギア ソリッド』開発チームにてビジュアル面を統括。ハードボイルド性にあふれた、独特のビジュアルセンスは、小島監督からも絶大な信頼を受けている。ＫＣＥジャパン所属、グラフィック・スーパーバイザー。

インタビュー後記……ゲームの制作を楽しんでいる姿勢がとても印象的!

今回のインタビューで感じられたことは、１本の作品をきちんと作るということの大変さ。それと同時に印象的だったのは、その苦労を楽しんでいるかのように見受けられる小島監督らスタッフ全員のゲームを作る姿勢だ（インタビュー中も、本当に楽しそうだった。とくに小島監督と毛利さんはギャグ連発！）。アメリカ取材の成果などについても、１つ１つ詳しく、そして楽しそうに説明してくれた小島監督。非常に大きな収穫があったことが、その様子からも見て取れた。気になる現在の開発状況は、モーションやテクスチャーの手直しとともに、完成しているシステムの上に、シナリオに沿ったイベントやボスを配置しているといったところで、音響面の制作にも、もうすぐ入るとのことだ。アメリカ取材におけるスタッフの制作にかける熱意や、ゲームに対する真摯な考え方など、数々の貴重なお話が聞けた今回のインタビューから、キミもこの作品が間違いなく"真の『メタルギア』"になるということを読み取ることができたはずだ!!

▲ソリッドスネークの活躍が見られるその日を楽しみに待とう。スゴイ作品になることは間違いないのだから…

ビジュアルシーン&ゲーム画面を**独占初公開!!**

期待のドラマチックSLG第2弾『バックガイナー』の最新ビジュアル&ゲーム画面を、どこよりも早く大公開！
　また、詳しいゲーム内容に加えて、さまざまな周辺情報などもお知らせしよう

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
―覚醒編「ガイナー転生」―

バックガイナー～よみがえる勇者たち～ ―覚醒編「ガイナー転生」―	
12月予定 SLG	▶¥5,800 ▶ビング ▶MC(ブロック数未定)

©VING　※画面は開発中のものです。

じっくりとストーリーを楽しむために「3部作」で発売!!

メタルヒーロー・ガイナーに変身する能力を持つ主人公とその仲間たちの戦いを描いた、近未来SF・SLG『バックガイナー』。今回は、本作に関する最新の情報を公開しよう。なんと、アニメーションシーンの分量が開発当初の予想を大幅に上回ることになったために、急遽3部作で発売されることが決定したというのだ！12月発売予定の〝覚醒編「ガイナー転生」〟を皮切りに、〝飛翔編「うらぎりの戦場」〟と〝完結編「そして、明日へ」〟は'98年前半に、それぞれ発売される予定になっているとのことだ。

ちなみに、覚醒編は2枚組、飛翔編・完結編は2～3枚組の予定となっており、CD-ROMの総枚数は前作「はるかぜ戦隊Vフォース」の2倍以上。各編の詳しいストーリーはまだわからないものの、全体でかなりの量のアニメーションが楽しめることは想像に難くない。もちろん、量だけではなくビジュアルのクオリティの高さにおいても前作以上であることは、今回、誌面で紹介している画面を見てもらえばわかる通りだ。う～ん、発売が待ち遠しいね！

▼特殊警察機動隊（通称、特機隊）のパワードアーマー。左が接近戦用スーツ・スイラン、右が支援用スーツ・シグナスだ。

▼シグナスのコックピット内で通信をする、特機隊の宮下絵里隊員。おっとりした表情だが、実はけっこう短気な性格らしい。

◀敵に襲われた幼なじみの緑川なつみを、意識を失った状態で、不思議な力を使って助ける主人公・水樹慎。ガイナーへ覚醒する前ぶれなのか!?

▲原画をコンピュータに取り込んでドット単位で描線を修正し、色を塗るという方法を取っているので、画面の仕上がりがとにかくきれいなのだ。

目を見張るアニメーションシーンが満載!!

▲▼動きのある激しい場面から、会話シーンでのちょっとした仕草までと、さまざまなタイプのアニメーションが楽しめるのが本作の特徴。その量の多さはもちろん、画面の美しさにも要注目だ！

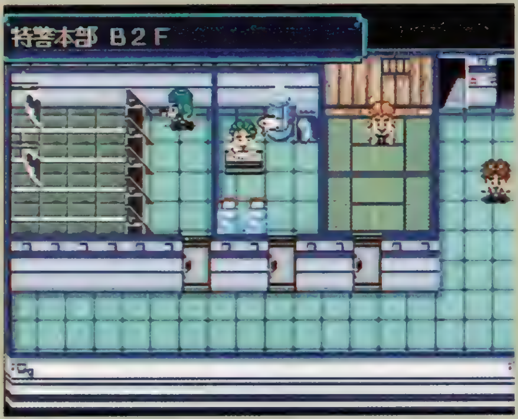
SLG初心者も安心の超簡単なゲームシステム

ゲームの流れは、基本的に「はるかぜ戦隊Ｖフォース」と同様の形となっており、戦闘前のイベントアニメ→戦闘ステージ→戦闘終了後のイベントアニメ、というもの。戦闘システムにも「Ｖフォース」と同様の、オーソドックスでわかりやすいターン制と、ステージクリア方式を採用。コマンド数も少なめになっているので、「どうもSLGが苦手で」とか「これまでにSLGをプレイしたことがない」という初心者でも、無理なく遊ぶことができる。

また、『Ｖフォース』との大きな違いとして、AVG要素が加わったことが挙げられる。〝イベントアニメを見ているだけ〞という状態から、プレイヤー自身でキャラを操ってストーリーを進められるように変化したことで、物語や登場人物たちへの感情移入度が格段にアップしているのだ。

▲本作の特徴の１つが、〝バーニングゲージシステム〞だ。これは、攻撃を受けるたびに怒りを増大させ、ある一定値まで上昇すると必殺技が使用可能になるというものだ。

▼HP値の下に表示されている〝シンクロレベル〞とは、ガイナーやパワードスーツとの同調率を表したもの。これが高ければ高いほど、大きな能力を発揮することができるのだ。

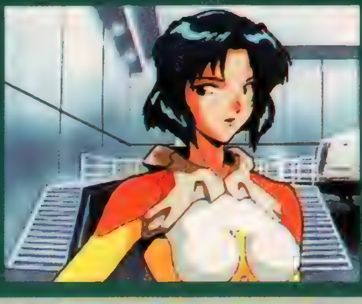


▼◀▲戦闘と戦闘の合間にあるAVGパートでは、２Ｄ画面上のチビキャラを動かして、主人公たちの活動拠点である「特機隊本部」を歩き回ることができる。上の画面のトレーニングルームらしきフロアでは、どんなイベントを見ることができるのだろうか？

キャラクターの魅力を引き出す〝会話イベント〞がたっぷり

本作では、イベントアニメ以外にも、２Ｄグラフィックによる〝会話イベント〞が用意されている。このシステムの利点は、容量の関係で要所要所でしか見ることのできないイベントアニメと違い、数多く挿入できるところにある。また、会話を使ってキャラクター同士の関係をより深く、そして細かく描写することによって、ストーリーをより充実させることができるのも大きなポイントだ。

◀敵側の会話イベントも、多数用意されている。これにより、敵キャラクターを、倒すだけの存在ではなく、１人の人間として感じることができるのだ。



◀▲会話の内容により、キャラクターの表情もさまざまに変化。もちろんセリフは、有名声優陣によって音声化される。

Special 1 速報

キャラクターボイスが決定!!

ついに、メインキャラクターたちの声を演じる声優が判明！　今回紹介した4人以外にも、特捜隊隊長・黒川巴役に麻生真砂子、お色気お姉さんの矢代要役に高田由美、見た目はおとなしそうな下町っ子の宮下絵里役に天野由梨など、超有名声優が勢ぞろいしている。

水樹　慎＝上田祐司

ごくフツーの高校生・慎を演じる上田祐司さんは、「ときめきメモリアル」の早乙女良雄役でブレイクした、現在人気の若手声優だ。

麻生鈴音＝岡村明美

鎌倉時代生まれの古風な少女・鈴音。彼女を演じるのは、『獣戦士ガルキーバ』の女戦士ミレイア役、「ロミオの青い空」のビアンカ役などを好演した岡村明美さん。

緑川なつみ＝今井由香

最近では、「少女革命ウテナ」の若葉役で知られる人気声優。

麻生朱鷺丸＝山口勝平

「名探偵コナン」の工藤新一役をはじめ、幅広い役を演じる実力派。

Special 2 速報

新たなキャラクターも続々登場するぞ!

魅力的な新キャラクターたちが続々登場！　それぞれの詳しい設定や、物語のどの辺で登場するのかなどは不明だが、わかり次第お知らせしていくので、もうしばらく待っていてほしい。

Special 3 速報

メディアワークスから小説版も発売!

BIGニュース!!　この『バックガイナー～よみがえる勇者たち～』の小説版が、『はるかぜ戦隊Vフォース』に続き、メディアワークスから刊行されることが、正式に決定したぞ！

この小説版「バックガイナー」は、前・後編の2部構成で刊行される予定となっている。なお、気になる発売時期だが、今年の冬にリリースされるとのことだ。

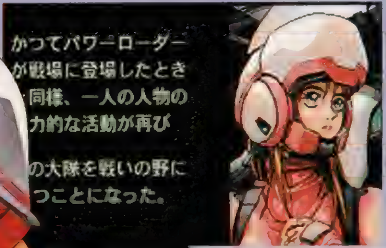
また、ゲーム音楽を収録した音楽CDが、ポニーキャニオン・サイトロンレーベルから発売されることも決定している（こちらは年末発売予定）。

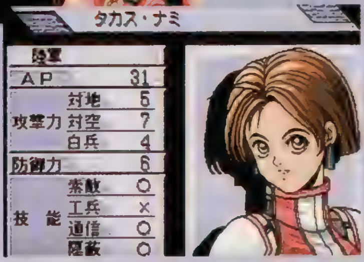
マルチな展開を見せる『バックガイナー』に、今後も要注目だ!!

ついにVOICE入りCD-ROMを入手!
着実にパワーアップしつつあるPS版を大紹介!!

戦いの女神たちがしゃべり始めた!

前回ＰＳ版「パワードール２」(以下ＰＤ２)はDoLLSのメンバーがしゃべるということを紹介したが、ついにボイスの入ったサンプルCD-ROMを入手した。今のところ、オプション画面で各キャラが自分のプロフィールを紹介したり、ミッション！終了後に挿入されるプレストーリーでしゃべるということが確認されている。鋭意開発中ということで、今後どのような改良がされていくかは不明だが、期待以上に質の高い移植作になることは確実。もうすぐ新たな「ＰＤ２」の世界を体験できる！





▲▶ＰＳ版に収録されたボイスを聴く限りかなりよいデキ。ほかにもさまざまな場面でボイスによる演出が加わるぞ。

パワードール2

10月予定	▶¥6,800 ▶アスキー
SLG	▶MC（2ブロック）

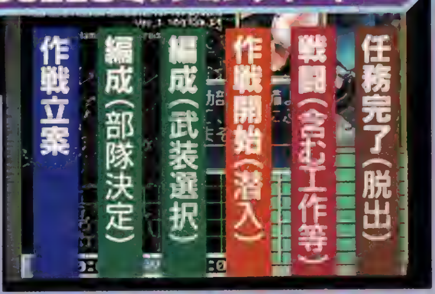
POWER DOLLS 2

Detachment of Limited Line Service

©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC. ILLUSTRATION BY 東場SPECIAL

ミッション2の流れに沿って、DoLLSの任務を総チェック!!

DoLLSミッションチャート



「ＰＤ２」は全10編ものミッションを通しでプレイする「キャンペーンプレイ」が基本（ＰＳ版はミッション２からミッション９まで、いつでもプレイ可能だ）で、まずはキャンペーンの序盤から参加させたい５名を選ぶのだ。最初のうちは人材も物資も頼りないが、ミッションが進むごとに追加されていくぞ。今回は具体的なゲームの雰囲気をつかんでもらうため、キャンペーンプレイの序盤であるミッション２「Ｒナイトクルーズ」をピックアップして一連の流れを追って紹介していこう（ちなみにミッション１は「Ｒナイトクルーズ」のシミュレーションになっていて、難易度低めの番外編のようなモノなのだ）。

作戦立案　圧倒的な戦力差を頭脳でカバー!

▲ここで示される作戦はあくまでも一例。自分でアレンジした方が成功しやすいかもしれない!?

作戦立案はミッションの始めに行われ、総司令であるハーディから作戦概要や兵力差などの状況説明を受ける（もちろんボイス付き♥）。作戦もこのときに提示されるが、細かな変更はプレイヤーの自由。例えば各部隊の出撃時刻や輸送手段、さらには潜入、脱出ポイントなど、かなり自由に作戦をアレンジできるのだ。ちなみに「Ｒナイトクルーズ」で用意されている作戦は二部隊構成で、片方がおとり役という設定になっている。これを一部隊にまとめて出撃時刻を早め、敵兵力が揃いきらないうちに任務を遂行するという速攻プランを組むこともできるぞ。

◀先に進むと、数え切れないほどの大部隊を扱うことになる。

MISSION 2
Rナイトクルーズ

一部地域で深刻な被害をもたらし、いずれオムニ全土に広がるであろう正体不明の病気"胞芽熱"。しかし、敵軍には１人も発病者がいないという。そこで今回は、敵が所持しているであろうワクチンの製法を奪取すべく、DoLLSに出撃命令が下された。

編成　目的に応じて装備を変更!!

作戦の詳細が決まったらいよいよ部隊編成だ。「Ｒナイトクルーズ」は、最初に選択したメンバーのうち３名と、新人のミリセント・エヴァンス、エイミー・パーシングの計５名によって行われる。特にあとの２人は新人とはいえDoLLSの中でもトップクラスの実力を持っていてかなり頼れる存在だ。作戦に使えるパワーローダー（以下ＰＬＤ）も新型が配備されて、これは楽勝かと思いきや敵の兵力は約10倍（笑）。DoLLSの任務の厳しさは常にこんな具合いなので、目的に合わせた的確な部隊編成＆武装選択が要求されるぞ。

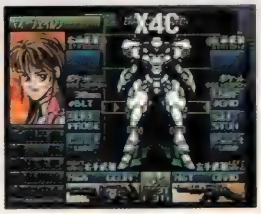
部隊決定

このミッションで編成できるのは、陽動と工作の２部隊だが、必ずしも作戦どおりにする必要はない。少ない戦力を分散させるかどうかはプレイヤーの判断しだいなのだ。

◀部隊を２つに分けても、出撃時刻が同じだと無意味（笑）。

武装選択

ここで索敵タイプや重装甲タイプなど、キャラごとに搭乗するＰＬＤを選ぶ。ＰＬＤには火器をはじめ、両足のポケット部に収納する特殊アイテムが数多く用意されているぞ。



◀パソコン版に比べて見やすいレイアウトになったぞ。

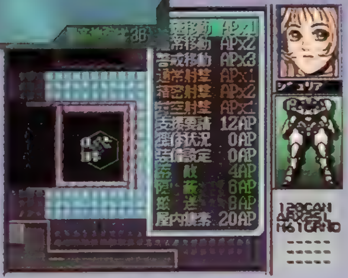
操作性が大幅にUP!

パソコン版がマウス操作専用として作られていたのに対して、ＰＳ版はコントローラ専用へと変更。各コマンドに対応したボタンが用意されて、かなり操作しやすくなっているぞ。また、編成画面は見た目も大きく変わって、キャラごとの細かな能力情報は別画面に配置、✚キーで切り替え表示するといった仕様になっている。

▲インターフェースはコントローラ仕様に変更され、とても操作しやすい。

作戦開始 オーソドックスなターン&AP制

「ＰＤ２」では、ターン制とＡＰ制を採用している。ＳＬＧ好きの人にはおなじみだが、ターン制とはプレイヤーと敵とが交互に行動するというモノ。また、ＡＰ制とは警戒移動や精密射撃といった各アクションごとに設定されているＡＰ（アクションポイント）を消費してユニットを動かすというシステムだ。つまり、プレイヤーのターンであれば各キャラのＡＰが尽きるまで自由に行動できるということになる。戦力差の厳しい「ＰＤ２」では特に慎重な行動が必要なのだ。

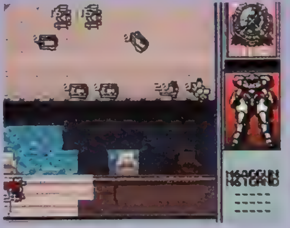


▶機体状況の確認や装備設定などと違い、爆薬設置や屋内捜索といった特殊行動には多くのＡＰを消費する。

SEARCH 作戦行動の基本は「隠れんぼ」!?

このゲームで何よりも優先される行動が、センサーによって敵の位置を探る「索敵」だ。なぜなら、プレイヤーはマップ上で姿を確認できる敵ユニットしか攻撃できないからだ。下の写真でもわかるように、索敵をしていない範囲は真っ暗で敵の状況がまったくわからない。もし、一方的に探知されて攻撃を仕掛けられた場合は一切反撃不可能という不利な状況になってしまう。そこで、いかに敵よりも先に探知できるかが作戦成功のポイントとなるのだ。

◀索敵をしないときの視野は、どうがんばってもこの程度…。

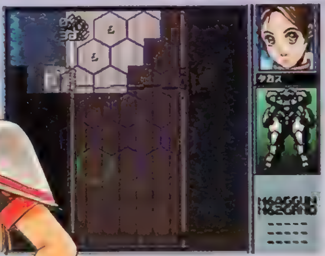


◀索敵型のＰＬＤに索敵させた場合と比べると、その差は歴然。

正確な判断が勝敗を左右する!

MOVE 速さがすべてではない！

ユニットの移動速度は３段階で、速度が高いほど移動距離も長くなる。迅速に行動するにこしたことはないのだが、速ければいいというものでもない。高速移動中は索敵能力を犠牲にするためかなり危険な状態だ。もし敵と遭遇すると臨機射撃（次ページで説明）が発生して、移動が中断されたあげくターンに関係なく相手の攻撃を食らってしまう。しかも、回避のため通常の1.5倍ものＡＰを消費してしまう。



◀このように未索敵範囲を移動しなければならないときは、警戒移動がベスト。移動距離が減る分、安全が保障されるぞ。

ACCIDENT 冷静な対応ができるか？

DoLLSの任務にはアクシデントがつきもの。予想外の敵戦力などカワイイ方で、時には軍指令部による情報が誤っていることもある。「Ｒナイトクルーズ」では、事前に調査、報告されていた建物を調べてもターゲットが見つからないばかりか、陽動部隊が引きつけた敵戦力をまともに相手にするハメになるぞ。このように絶望的な状況でも、巧みな戦術で解決しなければならないのだ。次ページでは独特の雰囲気を持った「戦闘」について詳しく紹介していこう。

▲情報を鵜呑みにするとろくなことがない。このような事態を避けるためにも、独自の作戦プランをたてた方がいいだろう。

Yao Fei-lung
ヤオ・フェイルン

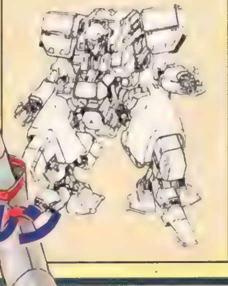
人型機動兵器PLDとは？

第一次独立戦争でオムニ軍の救世主となったのが、ＰＬＤをメインに構成された第177特務大隊DoLLSだ。PLDとはもともと惑星開発用に作られた多脚型作業機械。独立戦争で、初めて実戦投入された実験兵器だった。終戦後、X-1シリーズに改良が重ねられて、『PD２』に登場する第４世代タイプX-4シリーズにいたる。ちなみに、キャンペーン後半では、より上位のPLDも姿を見せるぞ。

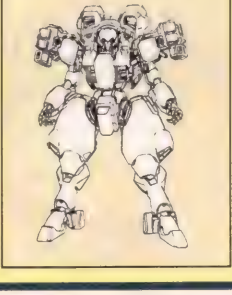
▼ＰＬＤの基本的な性能は、敵もプレイヤーも同じ。それゆえ、パイロットの腕と指揮官の作戦能力が任務成功のカギを握る。

初期ＰＬＤ

TYPE X-1

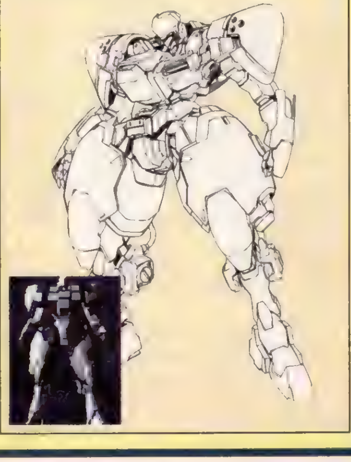


TYPE X-2

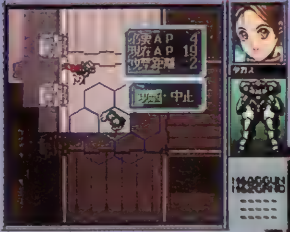


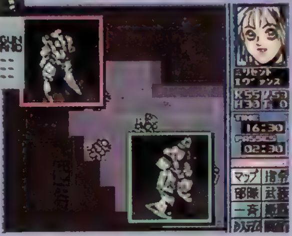
TYPE X-3

TYPE X-4



戦闘 武器の使い分けがポイント





キャンペーン序盤とはいえ、DoLLSに支給される武装は多種多様。ライフルやマシンガンといった携帯火器から追尾ミサイルまで豊富にそろっているぞ。さらに、各火器に装填される弾頭も数種類用意されている。装甲車両には徹甲弾、ＰＬＤには榴散弾といった具合いに、目標の装甲に適した弾頭を使い分けると、通常よりも高い効果が得られる。また、火器管制機能にダメージを受けて命中率が下がったり、両足にダメージを受けてＰＬＤが頓挫、その場に機体を放棄などという事態も起こる。この細かすぎるまでの設定が「ＰＤ２」ならではのこだわりで、戦略だけでなく戦術をも深く味わうことができるのだ。

▲グレネードはダメージがランダムだけれど広範囲に有効。ただし、味方や自分を巻き込むことも……。

▶今回のＣＤ-ＲＯＭでは確認できなかったけれど、戦闘シーンにはポリゴンによる演出が加わる予定だ。

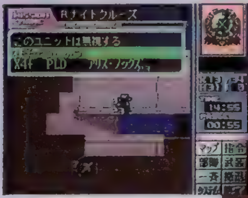
様々な工作任務もある？

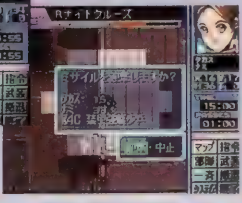
DoLLSの任務は主に軍事行動というよりも、特殊任務の色が強い。誘拐された大統領子息の救出任務があると思えば、トラックを捕まえて強引に機密を奪い取ったり……。任務とはいえ、きれいな仕事ばかりではないようだ(笑)。

◀戦場まっただ中の橋を爆破して補給路を断つ。任務には常に危険がつきまとう。

★臨機射撃 反撃を考慮したリアルな戦闘システム！

臨機射撃とは、プレイヤーの射程範囲内で行動した敵に対して行える反撃のようなモノで、敵側が行う場合もある。ただし、ガトリングガンなどの近距離武器が必要で、さらに敵が索敵範囲内にいることが条件となる。ちなみに、ＰＬＤや車両以外にも、飛来してくるミサイルに対しても行えるのだ。

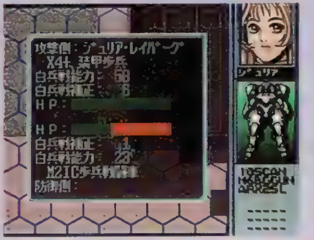




▲▶とっさの反撃はまだしも、携帯武器でミサイルを撃ち落とすなんてほとんど神業！

★白兵戦 勝敗は操縦者の腕しだい、格闘センスがものを言う

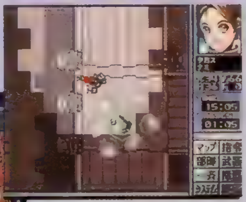
安定した二足歩行が可能にした、ＰＬＤならではの器用な戦術の一つ。ＰＬＤ同士ならともかく、軟装甲車両などはほぼ一撃で撃破できる。「Ｒナイトクルーズ」にも白兵戦仕様の重装甲ＰＬＤが登場するので使わない手はない。また、スタンポッドというアイテムを併用すれば、相手の戦力を一時的に低下させることもできるのだ。



◀ＰＬＤと装甲車両では、白兵戦の能力差が２倍以上！　これならダメージゼロで勝てるはず。

★豊富な武装 使いきれない程にバリエーション豊富！

いくら武器のバリエーションが多いといっても、名前だけではわからない。そういう人のために「ＰＤ２」に登場するすべての武装を収めたデータベースが入っているぞ。ここではさまざまな角度から鑑賞できるほか、声優によるナレーション（誰の声かは内緒）も付いているのだ。

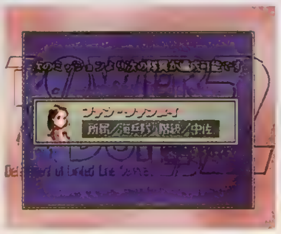


▲データベースで確認しておけば、プレイしているときの気分も違ってくるかもしれない!?

任務完了 戦場に舞い戻る女神たち

「Ｒナイトクルーズ」をクリアすると、最初に選んだメンバーの残り２名と新人のアヤセ・ミノル、さらにDoLLS航空部隊の全メンバーが加わるぞ。これは独立戦争終結後に一時解散したDoLLSに再呼集をかけたというバックストーリーに準拠したモノだ。こうしてキャンペーンが進むごとに人員が増えて、最終的にミッション６で全17名（総司令であるハーディと、最初に選ばなかった９名を除く）が勢ぞろい！　ちなみに普通のＳＬＧであれば、ユニットが破壊された時点でリセットしたくなるところだが『ＰＤ２』ではちょっと違う。彼女たちの能力はキャンペーンを通じて成長していくが、防御能力はダメージを受けないかぎり上がらない。つまり、ダメージのぶんだけ確実に成長するので、あきらめずにプレイすることが重要なのだ。また、各ミッションをクリアするごとに強力な火器や予備のＰＬＤが支給されるなど資材面もパワーアップしていくので、徐々に大規模な作戦を展開できるようになるぞ。

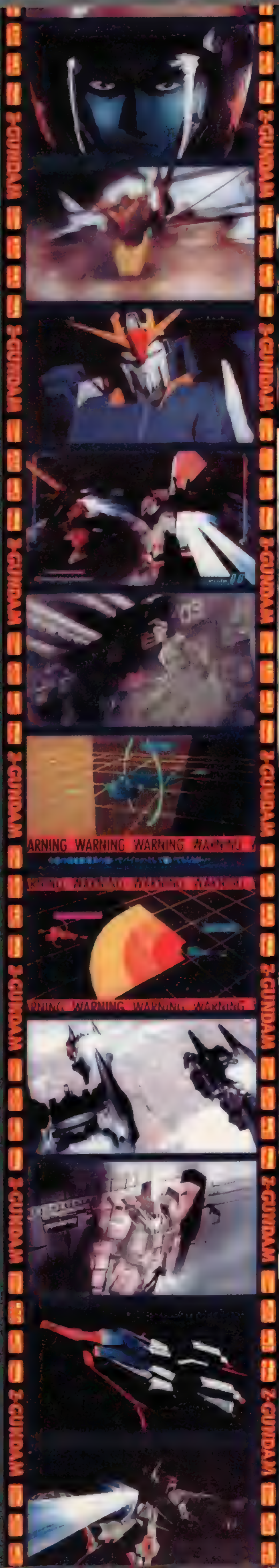
◀任務終了後の脱出。ミッションが困難であるほど、思わずホッとしてしまう場面だ。



▲次々と集まるDoLLSのメンバーたち。できることなら27名全員を使ってキャンペーンをプレイしたい！

Julya Layberg
ジュリア・レイバーグ

Go To Next Mission…



史上空前の3D空間バトルがPSで実現!!

君は刻の涙を見る…

機動戦士Zガンダム

TV「ガンダム」シリーズの中で高い人気を誇る「Z」が、3DアクションSTGになって登場。今回は、入手した体験版を元に前作からの変更点を検証するとともに、ゲームの魅力に迫ってみる。また、このソフトは2枚セットでの発売が予定されている。1本買うだけで、対戦ケーブルの使用により2P対戦も可能!

機動戦士Zガンダム

12月(予)
3D･STG

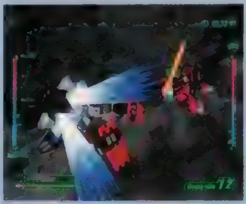
▶¥7,800(予) ▶バンダイ
▶MC(ブロック数未定) ▶2P対戦可

操作・視点が一新された『ガンダム』の進化を体験版から追求!!

前作にあたる『機動戦士ガンダムVer.2.0』から、ガラッとゲームシステムが一新されている。『Z』のウリでもあるモビルスーツの変形を実現するために、視点をコックピットビューから自機を後方から見るタイプに変更。それに伴い、操作系も大幅に見直されているのだ。

L1・L2ボタン 自機を上昇と下降させるのに使用する

L1ボタンは上昇、L2ボタンは下降に対応している。主に使うのがL1ボタンで、相手キャラクターの頭上をとるのに有効。頭上は何かと無防備になりがちだからだ。地上がある場合は、L2ボタンで相手をおびき寄せるのもいい。前ダッシュとのコンビネーションが重要になりそう。

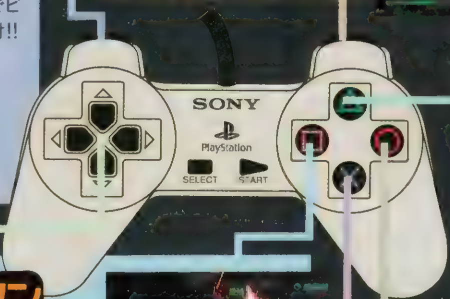


▲急上昇から前ダッシュにより、相手の頭上をとった！　ここでビームライフルを発射!!

◀下降して、地上戦へ相手を引き込もうとしている。頭上に相手の機体が確認できる。

R1ボタン 移動距離の長いバーニア加速に使用

通常のブースト加速よりも、移動距離が伸びる。そのぶん、ブーストゲージの消費が大きく、ゲージがなくなると機動力が大幅にダウンするのだ。



△ボタン 武器のチェンジに使用する

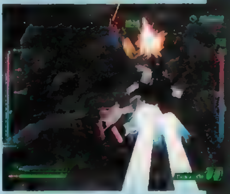
ガンダムが装備している武器を、持ち替えるときに使用する。体験版では、ビームサーベルとビームライフルの2つの武器を装備している。ビームライフルには、弾数制限があるようだ。

✚キー 前後左右に自機を制御

自機を制御するのに使用する。左右移動に、前進後退に対応していて、間合いの調整に重要な役割を果たす。バーニアゲージの消費はない。

□ボタン 敵を攻撃

現在選択している武器で、相手に攻撃を仕掛けることができる。残弾数に注意しよう。



▲相手をロックオンしたら、ビームライフル！

○ボタン シールドを構える

左手に持っているシールドにより、相手の攻撃を防ぐことが可能。現時点では、シールドの耐久性を示すゲージが見あたらないので、戦いの基本としてシールドは常に出している方がよさそうだぞ。

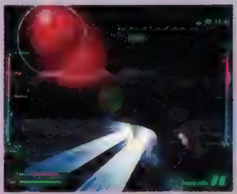
CGとアニメーションの融合…ビジュアルシーンにも注目!!

オープニングを始め、ミッションの開始とクリア後には、イカしたデモが挿入される。CGとアニメのキャラの組み合わせや、ゲーム中のキャラをそのまま使用した手法を採用している。

▲雰囲気を盛り上げるかっこいいムービーデモ。

×ボタン ブーストによる加速に使用

通常の移動より速い、ブーストによる加速移動。✚キーとの組み合わせにより、縦横無尽に加速して相手に近づいたり、間合いを広げられるのだ。ただし、ブーストゲージを使用するため、使いどころがポイント。



◀画面左下にバーニアゲージが表示されている。

超太っ腹！ 体験版を なんと200名にプレゼント!!

さて、新タイトル「Zガンダム」はどうだったかな？　待ちきれないファンのために体験版を合計200名の方にプレゼントしちゃうぞ！　体験版を希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってほしい。締め切りは10月31日(当日消印有効)だ。

あて先

〒101東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PS編集部
「オレとZガンダム」
係まで

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 1997

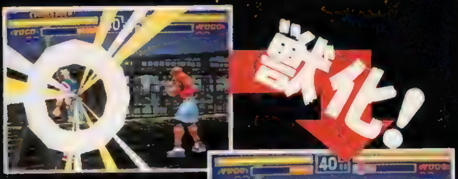
BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア

ハドソンのPS参入第一弾は３Ｄ対戦格闘!? それも現在アーケードで稼動中の『ブラッディロア』であることが判明したぞ！ 簡単な操作で奥の深い攻防が楽しめる作品だけに、初級者から上級者まで熱中できること間違いなし！ 登場するキャラクターは全員が特殊能力を持っているというこの異色作、キーワードはズバリ！「獣化」だ!!

『ブラッディロア』とはこんなゲームだ!

このゲームで使うボタンはＰ（パンチ）、Ｋ（キック）、Ｂ（ビースト）の３種類。このＢボタンを専用のゲージがたまっているときに使うと、獣化することができるってわけ。獣化していられる時間に限りはあるものの、その間は特殊な技が使えるし、攻撃力もアップする。さらには少しずつ体力が回復するといった恩恵まで受けられるぞ。いつ獣化するかが、勝敗を分ける大きなポイントとなるのだ！

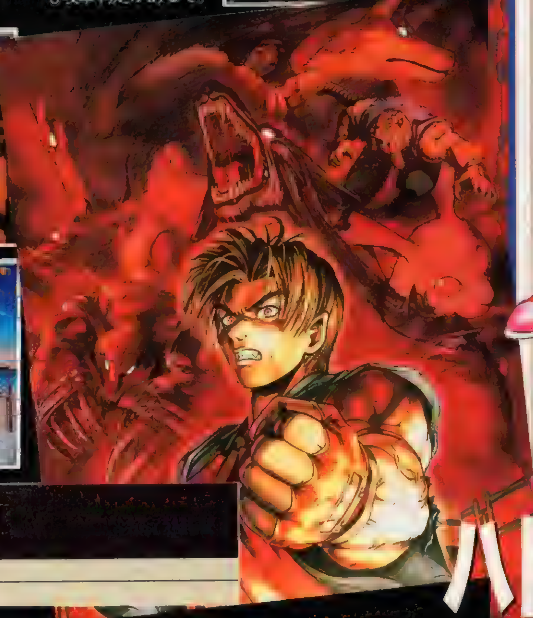


▲ビーストゲージがたまっているときにＢボタンを押すと…

▶このように変身するのだ！ 変身時の光にも攻撃判定があるぞ。

▶四方を壁に囲まれた場所で戦うことになる。追い詰められないように気をつける必要があるのだ。

▶３Ｄ格闘ではおなじみの空中コンボも可能。相手を高く舞わせたら、追い打ち攻撃を決めよう！



ユーゴ（狼）

傭兵だった父（ユウジ）の死の真相を知るために旅を続ける若者。生まれながらにして獣化の素質を持っているが、これはユウジから受け継いだものである。

アリス（ウサギ）

誘拐され、人体実験を受けた結果、獣人の力に目覚めた。戦闘マシンとなるべく洗脳されそうになるが、施設を脱走。反旗を翻した。ただひとりの女の子キャラ。

ハドソンのPS参入第一弾は、

ブラッディロア	
11.6 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC（ブロック数未定）

©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING／RISING 1997 ILLUSTRATION:NAOMICHI MORISHITA／CARAMELMAMA

ミツコ（イノシシ）

獣人の特性を濃く受け継ぐ一族の出身。平凡な主婦だった彼女の生活は、愛娘が謎の獣人にさらわれたことで劇的な変化を遂げる。ミツコは娘を探すために旅立つ！

ガドウ（ライオン）

傭兵。同じ部隊のユウンとは同じ獣人ということもあって親友関係にあった。だが、あるミッションで彼らとは比べ物にならないほど強い獣人に襲われ、重傷を負ってしまう…。

フォックス（キツネ）

人工的に生み出された獣人。歪んだ美意識と病んだ心を抱えて生きる男（女性にあらず！）。組織に雇われ、誘拐や殺人といった"裏の仕事"を行なっている。

ロン（虎）

中国拳法の達人にして生まれながらの獣人。裏社会の暗殺部隊で活躍していたが、突然組織から抜け出す。その結果、当然組織から狙われることに……。

バクリュウ（モグラ）

自称「忍者の技を受け継ぐ者」。陰謀や破壊工作、暗殺といった裏の仕事を主業としている。「獣人兵器化」をたくらむ謎の研究機関に、自ら望んで獣人にしてもらった。

グレッグ（ゴリラ）

倒産したサーカス団の団長。獣人たちをスカウトすることでサーカス団を再建しようとしている。だが、自分も獣人だということに、まだ気づいていない。

ゲーセンで人気の獣化3D格闘『ブラッディロア』!!

ASUNCIA

アサンシア

魔杖の呪縛

戦略性重視のファンタジーRPGが新たに登場!!

「効率よく怪物を倒し、高いスコアでマップをクリアする」ところに主眼を置いた本作は、RPGという枠に捕らわれない新感覚の戦略ゲームだ！

プレイヤーは、主人公である剣士トーダ・カルバリアンとなり、世界に散らばる仲間たちを集めながら、魔王ケルデオスの復活を阻止するべく、激しい戦いを繰り広げていくことになる。

ゲームは、全8面のマップをクリアしていくことで進行する。プレイするたびにモンスターの配置や街の位置、ボスキャラが潜む洞窟の場所などが自動生成されるシステムを採用。新鮮な気持ちで何度もプレイを楽しむことができる。また、ストーリーに沿ってゲームを進める「ストーリーモード」のほかに、ストーリーモードでクリアしたマップを何度でもプレイできる「バトルモード」も用意されている。

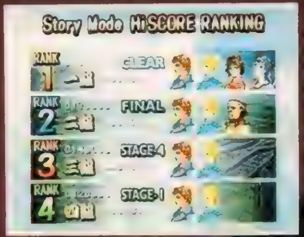
自らに合った剣を求めてさすらう傭兵戦士

ミランダ・ザム

弓を使って戦う盗賊出身の女傭兵。剣が苦手なのは自分に合った剣がないからだ、と思い込んでいる。伝説の魔剣を求める旅の途中に、トーダと出会うことになる。

スコアを求めるシステムが特徴

このゲームの特徴は、マップクリア後にスコアが表示されるシステムにある。これは、モンスターを倒した数&順番、クリアにかかった時間（行動するたびにカウントされる、ゲーム内時間のこと）などによって変化する。このスコアによってゲーム展開にも影響が出てくるのだ。



◀スコアによって、プレイヤーに役位が与えられる。

▶キャラの選択により、クリアの難易度は大きく変化する。

キャラクターデザインは

©XING 1997／E.O.Imagination Inc.　※画面は開発中のものです。

しっかり基本を押さえた世界観&キャラクター

ゲームの舞台となる大陸「アサンシア」は、中世ヨーロッパを基調とした、剣と魔法のファンタジー世界だ。そこには、人間以外にも、ハーフリングやドワーフといったデミヒューマン（亜人種）と呼ばれる種族もいて、数多くの王国が存在している。

物語は、王都スパクトルで、王国近衛師団団長カーキスの殺害未遂事件が発生するところから始まる。この事件が、魔界の王ケルテオスを復活せんと企む、魔導師サリルスの仕業であることを見抜いたカーキスは、事件現場に居合わせた剣士トーダを伴い、サリルスを倒す旅へと出発するのだった……。

修行中の見習い剣士
コーリン・ブランディ

カーキスの孫。幼い頃に両親を亡くし、祖父の元で剣の修行をしている。

秘めた力を持つ剣士
トーダ・カルバリアン

近衛師団の剣士で、本作の主人公。真面目で正義感が強いが、重要な判断が必要な場面では柔弱になるところも。感情の起伏に合わせて怪力を発する力を持つが、本人は気付いていない。

伝説の短剣の持ち主
イモータ・ハイデルホーン

道化師のように見えるが、これでもハーフリング族の長。かつて魔王を封印した"十二勇士"の1人でもある。

末弥 純

アサンシア
～魔杖の呪縛～

11月下旬(予) RPG ▶¥5,800(予) ▶エクシングエンタテイメント ▶MC(ブロック数未定)

ほのぼの魔法少女育成SLG

くるみミラクル

半人前の魔法使い、くるみがグラニュー島の人々の依頼を解決しながら成長していく新感覚の育成SLG。今回は、全体的なゲームの流れを解説しよう。また、くるみがお世話になるグラニュー島の人々と、彼らが関係する序盤のイベントなども紹介していくぞ！

くるみミラクル
9月(予) 育成SLG ▶¥5,800 ▶バンプレスト ▶MC（1ブロック）

くるみの将来は修業の成果しだい!!

『くるみミラクル』は育成SLGといっても、実際のプレイ感覚は、マルチシナリオ・マルチエンディングのAVG。パラメータ操作という感じがあまりしないので「SLGはちょっと…」という人にもオススメできるのだ。くるみと島の人々のおりなすほのぼのとした物語を楽しみながら、彼女の成長を見守ってあげよう。くるみの成長によって変化するイベント総数は約50種類、エンディングも数十種類もあり、何度でも遊べるハズ！

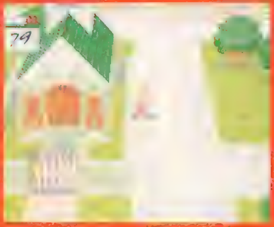
▲まずは居候先を選択。どんなイベントが起きるかは、くるみのパラメータや、島の人々との関係によって変わってくる。

▼島には、くるみのライバルとなる3人の女の子も登場。彼女たちと、ときには競い合い、ときには協力しながら、事件を解決するのだ。

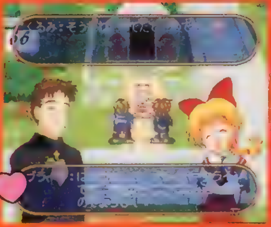
くるみの行動で村にも変化が！

くるみは、グラニュー島での修業の中で自分が成長するだけじゃなくて、周囲の人々にも、さまざまな影響を与えていく。イベントでの行動の結果によっては、人々の関係が変化したり、新しい住人がやってきたりと、グラニュー島の様子も少しずつ変化していくのだ。例えば、開発派の村長さんの依頼を受けることが多ければ、島もだんだんにぎやかになっていったりするかも……。くるみの修業が終わるころ、グラニュー島がどんなところになっているかを見るのも、楽しみの1つなのだ。

◀村長のコーラルさんは、島を観光名所にするために、開発をすすめたがってるけど、反対派の住人も。



キミの選択で こんなことも



▲スタート時は廃虚同然の、使われなくなってひさしい教会。

▲ゲームの進め方によっては、新しい神父さんがやってくることも。

ゲームの流れはこんな感じなのだ★

修業の日々

イベントが発生していないときは、汎用イベントフェイズと呼ばれる期間になっていて、村の人々の仕事を手伝ったり、妖精さんと遊ぶことで、くるみのパラメータを上げる。この間は、仕事の手伝いなら3日、妖精と遊ぶなら1日行動することで、自動的に経過する。思うように成長させるには、この期間の選択が重要。

▲仕事を手伝うと、パラメータのほかに好感度も変化する。ときには、お礼に魔法をもらえることもあるのだ。

◀自然の豊かなグラニュー島には、地水火風の妖精がいる。妖精の姿は、くるみの魔法レベルとともに成長して、グラフィックも変わる。

何かがおこりそう？

イベントは、だいたい10日ぐらいの周期で発生する。イベントが始まる数日前から、村の中でその前兆となる話が聞けるようになる。

◀育成のあいまにも、ちゃんとみんなと会話しておけば、おもしろい話が聞けるかも。

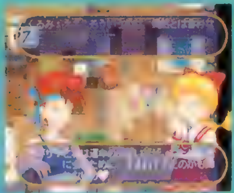
 ©BANPRESTO 1997

グラニュー島の人々はみんないい人!!

◀夫婦で宿屋を営む、やさしいおばさん。チェリーという、くるみより少し年下の娘さんがいる。

「ナギサちゃんの恋」の巻

観光で島に来たかっこいい男性にひとめ惚れしてしまったナギサから、彼との仲をとりもってほしいという相談を受けるくるみ。ナギサのひとめ惚れはいつものことだけど、ここは1つ、と協力することに。そこに、男性のハートなんて魔法を使っちゃえばイチコロ、というアリサも加わって……。ナギサの恋の行方はどうなる?!



◀ナギサの新しい恋のお相手は、海岸で出会った観光客。

◀魔法で人の心を変えちゃうなんて、ホントにそれでいいの?

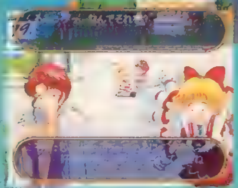
◀威勢のいいおねーさん。惚れっぽいところがあり、いつもひとめ惚れしては失恋を繰り返している。

◀開発推進派の村長。彼なりに島のことを考えてのことなんだけど、強引なところもあるため反対者も多い。

「ラブラブ大作戦」♥の巻

フローネさんの様子が、なにやらヘン。不思議に思って聞いてみると、好きな人がいるんだけど、告白する勇気が出せずに悩んでいるのだという。彼女の想い人は、食堂を営むコックのディッシュさん。この恋が実るかどうかは、もちろん、くるみの活躍にかかっているのだ。

▲ディッシュさんの気持ちを探るには…?



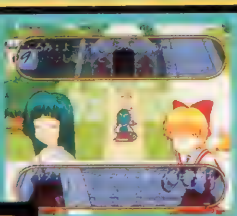
◀恋の悩みなら、人生経験豊富なミモザさんに相談するのがいちばん?!

▶酒場をひらいている色っぽいお姉さん。会話からも、深～い人生経験を積んでいることがうかがえる。

▶ちょっと天然ボケなところのあるやさしいお姉さん。島で唯一の食料品店を経営している。

「チャーチにチャージ」の巻

コーラルさんの次なる開発計画は、ずっと廃墟になっていた教会を復活させて、学校を開くこと。ところが、その教会の建物に、幽霊が現れるというウワサ！ このままでは計画が進められないと、くるみに幽霊退治が依頼されることに。怖がりながらも教会に乗り込んだくるみを待っているものは……?



▲オカルト魔法少女のアヤメちゃんも、おもしろがってついてくる。

◀隠されていた地下室で、幽霊に遭遇！ 魔法で成仏させられるか?!

◀島の自然を愛するガンコなおじいさん。人づき合いが苦手で、くるみにもそっけないが、根はやさしい。

みんなの依頼を魔法で解決！

どうするの?

依頼を受けると、TVアニメのようにタイトルが表示されて、イベントが始まる。ちなみに、依頼を無視して修業だけを続けることだってできるぞ。依頼を解決するには、いろんな人と話して情報を集め、覚えた魔法をうまく使うこと。イベントの途中で新しい魔法が手に入ることもあるぞ。

▲くるみのパラメータによって選択肢が変化する会話も、重要なポイント。展開によっては、まったく魔法を使わずにクリアできちゃうこともある。

▼魔法を使う局面になったら、こんな感じで魔法を選択。魔法の使い道もいろいろあるので、正解は1つとは限らないぞ。

やっぱり魔法ね！

イベントクリア！

みごと依頼を解決したら、そのイベントで変化したパラメータがまとめて表示される。こうして100日の修業期間をすごしていくのだ。

◀日数がかかりすぎたり、途中で失敗して自分で解決できないと、パラメータが下がることも……。

ついに見え始めた噂の恋愛ＳＬＧ!!

あいたくて…

your smiles in my heart

発表から１カ月……。その大部分が謎のベールに包まれていた、超期待の恋愛ＳＬＧ『あいたくて…』。しかし今回は、新たに公開された情報からゲームのシステムを始め、新キャラクターなどについての気になる情報を一挙に大紹介するぞ！

二宮麻子＆二宮千菜

愛称　：まこ
誕生日：６月６日
血液型：Ａ型
学年　：主人公と同学年
生身長　：159cm
ＢＷＨ：84/57/86

自称、恋のキューピッドの双子の妹。おとなしい姉とは対照的に、ボーイッシュで活動的。どこか抜けている姉を常に心配しており、そんな姉に彼氏を見つけてあげることが高校での目標の１つ。

愛称　：ちーちゃん
誕生日：６月６日
血液型：Ａ型
学年　：主人公と同学年
身長　：160cm
ＢＷＨ：84/57/85

いつもぼっ～としている、双子の姉。大らかな性格のためか、異性からも同性からも好かれている人気者。どことなく主人公のことを気に入っているようなフシも見せるが、実際のところは!?

運命の出会い!?
すべては入学式の朝に…

父親が急きょ、アメリカ転勤になり祖母の家で暮らすことになった主人公。決まっていた高校も変更せざるをえなくなり、この春休みに女子校から共学校になった「桃花(とうか)学院」へと入学することになった。そして初登校の朝、主人公は家の向かいに住んでいる、同じく桃花学院にかよう双子の美少女〝千菜〟と〝麻子〟に出会う……。そんな言い得ぬ期待をはらみつつ、「理想の彼女を見つけなければ！」と心に決めた主人公(＝プレイヤー)の高校生活の幕が開くのであった。

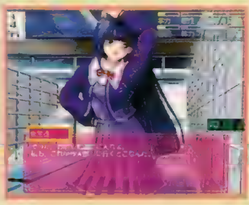
▲寝坊して慌てて家を出たところで、千菜ちゃんと正面衝突。古典的ながら印象深い出会いだ。

▼おっとりとしておとなしい千菜ちゃんと、ボーイッシュで活発な麻子ちゃん。キミの好みはどっちかな？

斬新なシステムを一足早くチェック

仕草システム

このゲームに登場する女の子たちは会話の途中で独特の「仕草(しぐさ)」を見せ、会話をよりリアルで新鮮なモノにしてくれる。また感情の起伏によって、それらの動きが変化する点にも注目だ。



◀その仕草から女の子の心情を読みとることが大切になってくる？

愛称システム

ゲームのプロローグでは麻子ちゃんが、主人公の名前に対応した愛称を付けてくれるぞ。たとえば、「こうじ」と入力すると「こうちゃん」と肉声付き(！)で呼んでくれちゃうのだ。

◀「～ちゃん」なんて女の子に呼ばれた日には…。もうドキドキ！

あいたくて…
your smiles in my heart

98年春(予) 恋愛SLG	▶価格未定　▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

©KONAMI　※画面はすべて『どきどきびっくり箱』に収録されている体験版のものです。

彼女たちとの出会いがキミの学園生活に彩りを与える!

主人公の恋の対象となるのは、千菜＆麻子の姉妹だけではない。同じ桃花学院にかよう同級生や上級生、さらには次年度に入学してくる下級生まで非常にバリエーション豊か。ここでは、前回紹介できなかった女の子たちと、主人公のライバル(？)を紹介しよう。全員かなり〝クセ者〟なので、発売後にとまどわないよう、今からしっかりと予習しておこう。

▲突然目の前に凛々しい少女が…。こんな偶然の出会いをいくつも重ね、本当の恋を見つけていこう。

男勝りで剣術一筋の少女

神城（しんじょう） 絢（あや）

幼い頃に母親を亡くし、男手1つで育てられた彼女。言葉使いも荒く剣道を愛する男勝りだが、一手に任されている家事をそつなくこなすなどの家庭的な面も持っている。ちなみに実家はお寺。

愛称	あや	学年	主人公と同学年
誕生日	7月2日	身長	157cm
血液型	A型	BWH	88/61/87

「恋」に憧れるワガママ娘

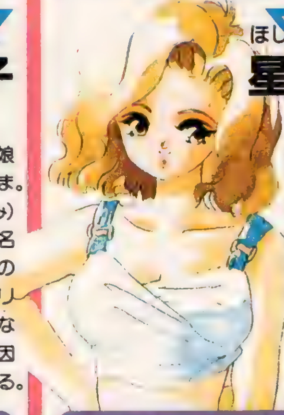
遠藤（えんどう） 加奈子（かなこ）

桃花学院理事長の娘で、かなりのわがまま。右の2人(映美、ともみ)と「桃女3人娘」を名乗っているが、周りの評価は「3バカ」トリオとしか思われていない。桃花共学化の原因の1人と言われている。

愛称	かな	学年	主人公の下級生
誕生日	11月11日	身長	154cm
血液型	O型	BWH	85/58/88

しっかり者のお姉さんタイプ

星野（ほしの） 映美（えみ）



「3バカ」の中で1番普通っぽい女の子。他の2人とは中学からの付き合いで、家も決して金持ちというわけではない。そのせいか、どこか常識外れな2人にツッコミを入れるお姉さんのような存在だ。

愛称	えみ	学年	主人公の下級生
誕生日	11月13日	身長	155cm
血液型	AB型	BWH	82/59/83

「ドジ」な娘は男性恐怖症？

楠木（くすき） ともみ

何をやっても失敗してしまう、自分でもそんな「ドジ」な所を自覚しているため、非常に消極的な性格の女の子。特に異性にはまったく免疫がなく会話をするだけでもあがってしまうようだ。

愛称	とも	学年	主人公の下級生
誕生日	5月5日	身長	154cm
血液型	A型	BWH	79/62/87

笑い上戸は未来のアイドル!?

藍原（あいはら） ひびき

とにかく目立つことが好きな女の子。芸能界を目指しており、性格も明るくノリも軽い。極端な笑い上戸で、笑い出したらなかなか止まらない。学校の廊下でも、笑いながら転げまわるほど。

愛称	ぴっきー	学年	主人公と同学年
誕生日	3月14日	身長	158cm
血液型	B型	BWH	83/57/84

話術巧みな生粋のナンパ師

三好（みよし） 直人（なおと）

女の子を口説くのが趣味の主人公の友人。頭脳明晰、スポーツ万能、ルックス良し、と三拍子揃っているので当然モテるのだが、飽きっぽい性格なのか長続きはしない。密かに千菜を狙っている？

愛称	納豆(?)	学年	主人公と同学年
誕生日	12月25日	身長	170cm
血液型	O型	体重	60kg

発売を待てないキミに朗報!

「あいたくて…」を1日も早くプレイしたい！　と、うずうずしているキミにオススメなのが、Windows95の『ときメモ』スクリーンセーバー集第4弾「どきどきびっくり箱」(発売中／¥6,800(税別))。「あいたくて…」のキャラ＆ストーリー紹介はもとより、ゲームのプロローグがプレイできる体験版が収録されているぞ。さらに、ムック「おろしたてのダイアリー(仮)」(秋発売予定／価格未定)。こちらの商品は「あいたくて…」のPS用体験版がついてくる豪華本なのだ。パソコンを持っていないPSユーザーも、ムックが発売されるから安心だね！

▶この「どきどきびっくり箱」と「おろしたてのダイアリー(仮)」では愛称募集を行っているので要チェックだ！

あの中村光一氏を迎えて…

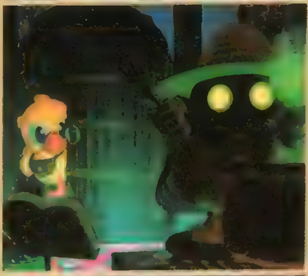
究極まで進化したダンジョン探険RPG、ついに登場!!

『FFT』に続く、「ファイナルファンタジー」シリーズの外伝的タイトルの存在が明らかに!!　しかも主人公はシリーズのマスコットであり、名脇役でもあるチョコボ!!　監修は『風来のシレン』の中村光一氏。これは要チェックだ。

チョコボの不思議なダンジョン

©スクウェア
キャラクターデザインサポート／バンプレスト

※画面は開発中のものです。



［主人公］
チョコボ

ちょっと臆病だけど、好奇心旺盛でちゃめっけタップリの主人公。彼を待ち受ける冒険とは!?

［パートナー］
アトラ

チョコボの相棒を努めるのは、お馴染みモーグリのアトラ。彼はレアアイテムのコレクターだ。

村とダンジョンで繰り広げられる大冒険

村

物語は、チョコボたちが旅の途中で立ち寄った村で、事件に巻き込まれるところから幕を開ける。おもしろいのは、この村がチョコボの活躍によって徐々に成長していく点。何かの条件をクリアしていくごとに、村の外見も変化していく。ちなみに実際にダンジョンで探険を行なうのはチョコボだけ。パートナーのアトラは、村に残って彼のサポートをする。鑑定士的役割か？

ダンジョン

冒険の舞台となるダンジョンは、ここ数年のダンジョンRPGのトレンドとなっている『ローグ』タイプ。つまり、足を踏み入れるたびに形状が変化する不定形ダンジョンだ。常に新鮮な感覚をプレイヤーに与えてくれるため、繰り返し何度でも冒険が楽しめるのがうれしいところ。もともと、このタイプのダンジョンが流行するきっかけを作ったのは中村光一氏。それだけに、今回はその決定版とも言える内容が期待できそうだ。良質のパズルを思わせるトラップの数々は、プレイヤーを不眠症にさせること間違いなし。

チョコボの不思議なダンジョン

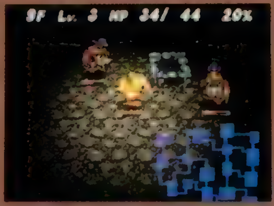
冬予定	▶価格未定 ▶スクウェア
ダンジョンRPG	▶MC(ブロック数未定)

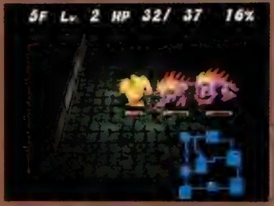
不思議な チョコボの3つの秘密に迫る！

1 戦闘シーン はこんなカンジ

モンスターとの戦闘は、どうやら自慢の脚力を生かしたキック攻撃が基本らしい。また、キャラの下にある赤いゲージに注目。「FF」シリーズのATB(アクティブタイムバトル) ゲージのようにも見えるが、ひょっとしてリミットゲージなのだろうか？ 今後の情報に注目してほしい。

なお、出現する敵は「FF」シリーズでお馴染みの個性的なモンスターたち。果たしてどんな攻撃をする？

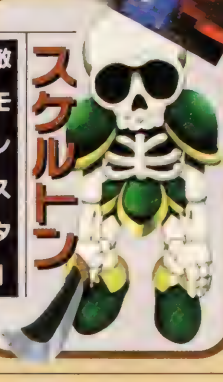




2 アイテム はどんどん拾え

これまでシリーズの中では、アイテムを使った経験などないチョコボ。しかし今回は主人公ということもあり、様々なアイテムが駆使できる。基本的にはダンジョン内に落ちているアイテムを拾って使用するが、おもしろいのは画面右側にある“石”などのアイテム。果たしてどのような役割なのだろうか？ このアイテムの使い方に関しては、パートナーのアトラも重要な役割を果たしそう。例えば彼がアイテムを合成するとか……。ま、これはあくまで想像だが、見逃せない要素なのでは？

敵モンスター ボム


敵モンスター スケルトン

敵モンスター ゴーレム

敵モンスター 黒魔道士

3 「FF」シリーズ伝統の魔法のテイストもたっぷり！

アイテムの中には、魔法の効果を生み出すものも存在する。もちろん魔法はファイア、ブリザド、エアロなど、シリーズでもお馴染みのもの。今回の魔法は、本を読むことで初めて発動する。画面写真で紹介しているものは、基本的な攻撃魔法だが、ファイラやファイガなどの本も存在するのだろうか？

また、魔法といえば召喚魔法の存在も忘れてはならない。発動方法についてはまだ不明だが、召喚獣たちが織りなす幻想的な演出と、黒魔法をも超える威力は、魔法の本以上にダンジョン探索の手助けになるはずなのだ。

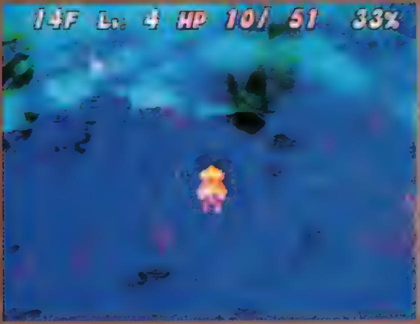
サンダー 稲妻で敵を攻撃。安定した威力が特徴だ

ブリザド 冷気系の攻撃魔法。炎属性の敵に効果大？

ファイア 炎系の攻撃魔法。アンデッドなどに有効？

エアロ カマイタチで敵を切り裂く攻撃魔法

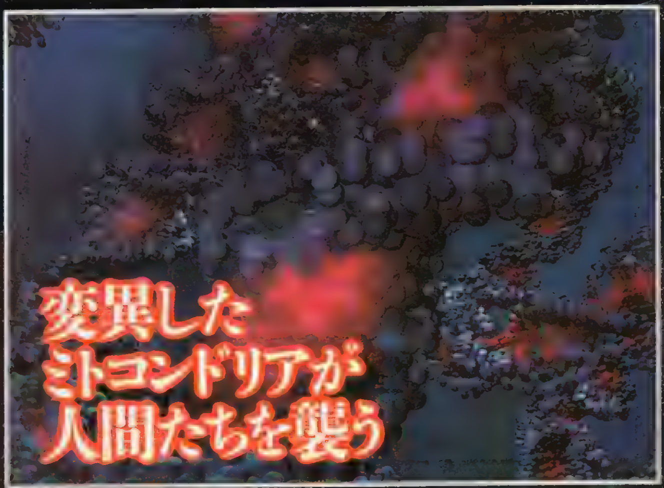
シヴァ 氷の女王を呼び出す召喚魔法



敵モンスター **マリオネイター**

召喚獣 **シヴァ**

召喚獣 **ラムウ**



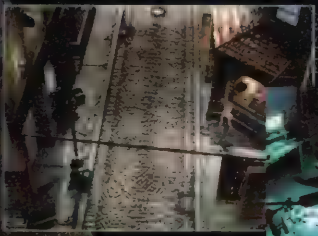
スクウェアUSA LAスタジオのPSソフト第1弾がこの『パラサイト・イヴ』だ！ 細胞を侵食して人間を乗っ取るミトコンドリアの恐怖を描いたベストセラー小説「パラサイト・イヴ」の設定をもとに、オリジナルのシナリオで贈る本作品。キャラクターデザインを担当する人気の野村哲也氏（『FFVII』他）をはじめ、超豪華なスタッフが形づくる驚異の世界に、RPGファンは絶対注目だ!!

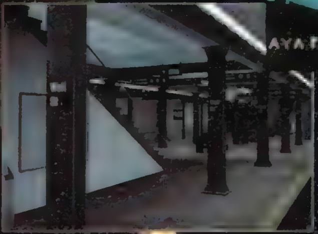
スクウェアが放つ驚異のシネマティックRPG!

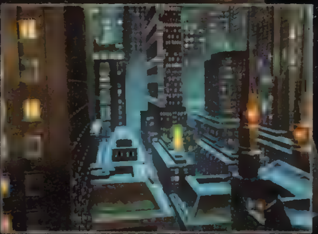
パラサイト

©スクウェア　原作　瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）、キャラクターデザイン　野村哲也

原作を越える迫真のリアリズム







超ハイグレードな「グラフィック」と「CGムービー」が恐怖を美しく演出する！

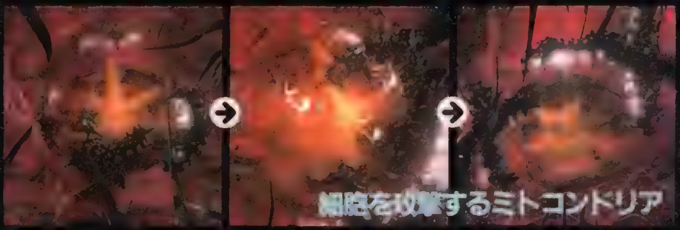
グラフィック

『FFⅦ』にも使用されていた「2Dプリレンダー」と呼ばれる手法で、背景はとても精密に描き込まれている。通路や研究所といったような場所ごとの特徴が、グラフィックにリアルに反映されているのだ。

▼薬品や実験道具が散らばる研究室。主人公の反応からすると、何か手がかりを発見したのか!?

▲公園で発見されたスニーカー。持ち主の行方は…!?

◀金属質の壁で仕切られた通路。足音が響きそうだ。



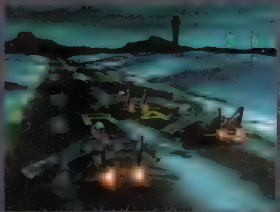
CGムービー

上の連続写真は変異ミトコンドリアが細胞を攻撃するシーン。重要な場面には、このようなハイクオリティなCGムービーが挿入される！

パラサイト・イヴ

今冬(予)	▶価格未定 ▶スクウェア
RPG	▶MC(ブロック数未定)

・イヴ



◀CGで描かれた戦闘機と滑走路。光の表現が美しい。

◀超リアルな質感の骨格模型。[illegible]た。

CHECK ❶ ハリウッドのデジタル映像技術を導入！

スクウェアの企画&開発力と、ハリウッドが誇る世界最先端のデジタル映像技術の融合を目的に設立されたスクウェアUSA LAスタジオ。その第1弾ソフトである『パラサイト・イヴ』のグラフィック表現や演出方法には、ハリウッドCG界で活躍する一流クリエイターたちがつちかってきた映像技術が、ふんだんに取り入れられている。その迫力はハリウッド映画のCG映像に匹敵するレベルだ！

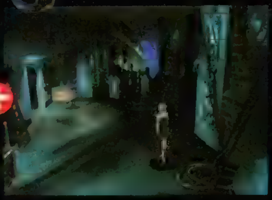
ゲーム序盤に発生するバトルシーンを新生ミトコンドリア生物とともに一挙大公開!!

生物の細胞に寄生し、ミトコンドリアのDNAコードを書き換えて次々と同化していく変異ミトコンドリア。細胞レベルで乗っ取られた宿主は、その姿すらも変わることがあるという。ここでは、「イヴ」のミトコンドリア操作によって異形のモンスターと化した動物たちとの、ゲーム序盤の戦闘シーンを大公開！　本能のままにプレイヤーを襲う彼らは、「凶悪な敵」であると同時に、「真の敵」とも言える変異ミトコンドリアのあわれな犠牲者でもあるのだ……。

VS PARROT 対オウム

　愛玩動物として知られるオウムも、イヴの変異ミトコンドリアに侵され狂暴化すると、このようなまがまがしい姿に……。異様に鋭く変異した爪に、強い攻撃性を見て取れる。

▼舞台裏の大道具が並ぶ部屋で、物陰から突然オウムが出現！



VS RAT 対ネズミ

　変異ミトコンドリアの影響で奇妙にアゴが突き出し、巨大になった姿はまさに「怪物」の形容がピタリとあてはまる。発達した脚力を生かした俊敏な攻撃は、プレイヤーにとっての脅威となりそうだ。

▶下水道に足を踏み入れたアヤを、ネズミの群れが襲う？！

CHECK ❷ 『FF VII』の戦闘シーンをさらに進化させた最新バトル!

▼カメラワークやエフェクトなど、『FFVII』の戦闘を際立たせていた演出技術はどんな形で生かされるのか？

　『パラサイト・イヴ』の戦闘システムは、『FF』シリーズのアクティブ・タイム・バトルの流れを引き継ぎながらも、数々の新要素がプラスされてより進化したものになっている。現時点ではシステムの詳しい内容までは明らかにされていないが、マップの切り替えなしにモンスターとの戦闘に移行するエンカウントの方式など、注目すべき点は多そうだ。

VS FROG 対カエル

▲雪降る公園で襲いくる巨大なカエル。寒さに弱いはずでは!?

生理的な嫌悪感を与えるグロテスクな容姿は、それだけで武器になりそう。この気色悪さは、グラフィックでもリアルに表現されている。

VS CHAMELEON 対カメレオン

保護色で周囲と同化し獲物に気づかれずに接近する天性の狩人も、変異ミトコンドリアの影響でモンスターに。その特性から判断すると、やっかいな敵になるのはまちがいない！

▲街を徘徊するカメレオンが、異常に長い舌でアヤを攻撃！

VS SPIDER 対クモ

その習性どおり、やはり巣をはって獲物がくるのを待ち受けるのだろうか？ 粘着性のある糸を使った攻撃などもありそうだ。

▲通路を進むアヤの進路を阻むかのように、巨大グモが出現！

PROLOGUE プロローグ

ミトコンドリアを操る謎の女性…「イヴ」がストーリーのカギを握る！

1997年、クリスマス・イヴの夜。ニューヨーク市マンハッタン島から惨劇は幕を開ける……。オペラ座でボーイフレンドとのデートを楽しんでいたアヤは、観劇のさなか、舞台上の役者が次々と発火する事態に遭遇する。ステージには高らかに笑う1人の女優が……。銃をかまえて舞台に駆け上がったアヤはさらに、その女優を取り囲むガードマンたちが、次々と火だるまになる瞬間を目のあたりにする。何者なのかを問いかけたアヤに、彼女は「イヴ」と名乗った……。

◀活気にあふれるカーネギー・ホール。▼「うかない顔」をするアヤは、何かを予感しているのか？

CHARACTER FILE (1)

アヤ・ブレア

職業	ニューヨーク市警17分署所属
年齢	25歳
身長	160cm (5.3Feet)
体重	48kg

AYA BREA

本作の主人公である配属されて1年の新米女刑事。幼少の頃に犯罪の疑いが残る事故で母親を失っており、それがきっかけで警官を志した。一見おとなしそうだが、実際は芯が強く気丈な性格。そのせいか、コンビを組んでいる相棒のダニエルともしばしば衝突する。ダニエルとは、その年齢差から「父娘コンビ」と呼ばれている。

CHARACTER FILE (2)

ダニエル・Bo・ドリス

職業	ニューヨーク市警17分署所属
年齢	42歳
身長	180cm (6Feet)
体重	95kg

DANIEL 'BO' DOLLIS

[illegible]、20年ものキャリアを持つベテラン刑事。そのため昇進とは無縁。妻とは、それがきっかけで、数年前に離婚している。以来、現在では8歳になる息子を、男手1つで育ててきた。相棒のアヤにとっては、先輩であり、ときには父親のような存在でもある。

CHARACTER FILE (3)

前田邦彦

職業	大学研究員
年齢	35歳
身長	170cm (5.6Feet)
体重	52kg

KUNIHIKO MAEDA

日本の大学の研究室に在籍する科学者。有能な人物だが研究以外のことに関してはまったくの無頓着で、没頭すると1週間、家に戻らないこともある。服装や髪型もまったく気にしないタイプらしく、当然のことながら女性とは[illegible]。数年前に起こったある事件をきっかけにミトコンドリアを専門に研究している

（ゼノギアス）Xenogears

『FFⅦ』『FFタクティクス』『サガ』など数々のヒット作を生み出してきたスクウェアから、この冬、また新たなRPGが誕生！　古代文明の遺産である巨大ロボットに乗っての戦闘や、豪華スタッフによるアニメーションムービーなど、これまでのスクウェアのイメージを打ち破る作品として、大きな注目を浴びることになりそうだ。この『ゼノギアス』が、今冬最大の話題作となることは間違いない！

キャラクター

CHARACTER

キャラクターデザインは、田中久仁彦氏が担当！

コミック「秘境探検ファム&イーリー」などで人気の田中久仁彦氏が、デザインを担当したキャラクターの中から、主人公とヒロインの2人を紹介。まだバストアップのデザインと簡単なプロフィールしか、明らかにはなっていないが、2人の服装の違いから、国によって文化や風習が大きく異なっていることを予想させる。明らかに国籍の異なる2人の関係は？　そして、古代文明の遺産、巨大ロボットのギアはどのように絡んでくるのか？　まだまだ謎は多い。

巨大ロボット“ギア”に乗り込んで戦う！

［フェイ］（ウォン・フェイフォン）

物語の始まりの舞台となる、ラハン村に住む青年。3年前に記憶を失い、ある男によって村に運び込まれる。それ以来、村長のリーの元で世話になっている。村に運び込まれる以前の記憶はないが、親切な村人たちに囲まれ、平和に暮らしている。

［エリィ］（エレハイム）

物語のヒロインとなる少女。ソラリスと呼ばれる軍事大国出身ということ以外は、すべてが謎に包まれている。軍隊の制服を思わせるコスチュームから、何か大きな組織に属しているのではないかと推測できるが、今のところ詳細は不明。

©スクウェア　メカニックデザイン／石垣純哉

▲◀独自の世界観を持つ広大な世界を、3段階に分かれたフィールドマップで表現。RPGとしてのスケールも、これまでのゲームを遥かに凌駕したものになりそう。

独特の世界観を持つ超異色RPG発進!

「フロントミッション」シリーズや「パラサイト・イヴ」など、数々の新作が登場する予定のスクウェア作品に、また新たなる期待作がラインナップされた。その名は『ゼノギアス』。「アニメーション的な世界観」と「ゲームとしての楽しさ」を完璧に融合するという方針で生み出されたこの作品は、今までのスクウェアのイメージを一新する異色作だ。第一報となる今回は、謎に満ちたオープニングや、人とロボットが混在する戦闘シーンなど、このゲームが持つ独特な特徴を紹介していこう。

ゼノギアス

今冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）▶CD2枚組

オープニング

OPENING CG+セルアニメによる驚異のオープニング!

遥かなる過去
一隻の移民船が事故に遭う…
果たして事故の原因とは
何だったのか……？

真相は謎に包まれたまま
移民船は消息を絶つ
そして、その墜ちていく先には
碧く輝くひとつの星があった……

ゲームの大きな特徴の1つとして、演出を前面に押し出したムービーシーンが挙げられる。ムービーは、キャラクターの演技を必要とするシーンではセルアニメーション、メカニックなシーンではCGと、場面によって使い分けられている。今回は数あるムービーの中から、謎に満ちたオープニングのCGパートを紹介。ここで描かれる、遥かな過去に起こった移民船の事故……。果たして、本編とどんな関わりがあるのだろうか？

フィールド FIELD

自由自在に視点を回せる完全立体空間！

マップ上では **360°** 全方向に視点を回せる！

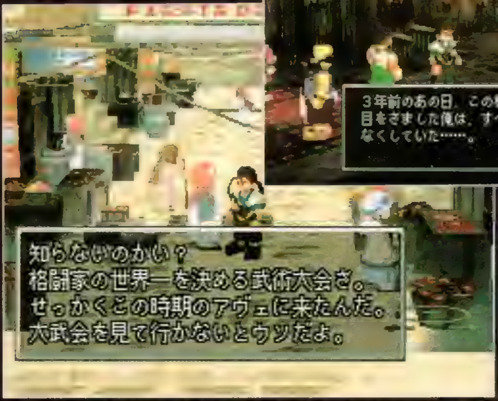
▲コマンド選択型のRPGでは珍しく、フィールドキャラは「ジャンプ」が可能になっている。

「ゼノギアス」のマップは、完全な立体空間として描かれており、いつでも視点の変更が可能。しかも、あらかじめ用意された視点の中から切り替えるのではなく、360°自由自在に変更することができるのだ。丁寧に描かれた緻密なグラフィックのまま、フル画面でグリグリと回る様は実にリアルで圧倒される。また、ワールドマップでは、遠くの物はボンヤリと、近づくに従って輪郭がハッキリしてくるというこだわりで世界を"歩き回る感覚"を体験できるぞ。さらにサブマップでは建物の裏に隠されたドアなど、3Dならではの仕掛けも大量に用意。そして、この仕掛けをより深く体験すべく、マップ上のキャラには「ジャンプ」というアクションが追加されているのだ。

サブマップ

街やダンジョンなどのサブマップも、すべてポリゴンによる完全な立体空間となっている。いろんな場所を歩き回れるのはもちろん、自在に視点を変更することだって可能だ。建物の陰や看板の裏など、細かい部分までしっかりと再現されているので、普段は気にも止めないような場所もしっかりとチェックして回りたい。

村・街



▲◀上の写真は物語の冒頭、ラハン村でのイベントシーン。そして左の写真は、どうやらアヴェと呼ばれる街でのひとコマのようだ。

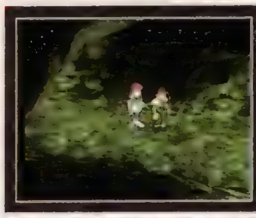
買い物や、情報収集などを行う村や街。こういった人の多い場所では、ただ歩いているだけで、セリフのメッセージウインドウが開く場合がある。これは、ショップの店主の客引きなど、誰あてでもない「日常的なセリフ」を、自動的に拾ってくれるシステムを搭載しているためなのだ。

砂漠

◀この巨大な白骨はいったいどんな動物のものか？

見渡す限り砂だらけの広大な砂漠。世界のどのあたりにあり、どんなイベントが起こるのかはまだ不明だ。巨大な動物の死骸が砂漠の厳しさを物語っている。こういった見晴らしのいい場所では、あまり視点を変えていると、かえって道に迷ってしまいそうだ。

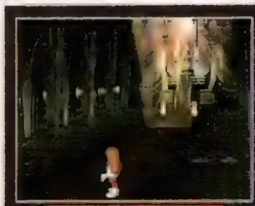
ダンジョン

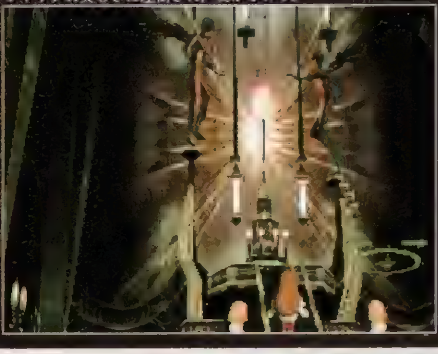


◀どんな仕掛けが待ち受けているのか？

RPGにはつきもののダンジョン。このダンジョン内でも視点を変更することができる。視点変更をうまく使えば、迷ってしまうことも少なくなりそうだ。また、いろいろな視点で見ていれば、思わぬ近道が見つかったりすることだってあるかもしれないぞ。

聖堂



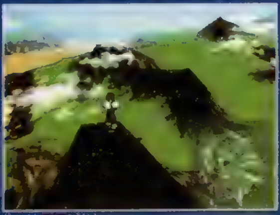


◀▼荘厳な雰囲気の聖堂。細かい部分まで緻密に描かれた、グラフィックの美しさに圧倒され、驚かされる。

どこかの街にある聖堂。すごい描き込みで臨場感も抜群だ。ここでは、いったいどんなイベントが起こるのだろうか？

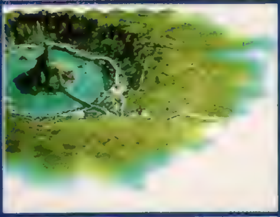
[マップは3段階！]

マップはワールドマップ、ミドルマップ、サブマップの3段階に分かれている。中でもミドルキャラは、街などの外観を見渡した感じのマップで、メカ主体の大がかりなイベントなどが起こりそうだ。



ワールドマップ

ワールドマップでは、遠くの物はぼやけ、近づくにつれハッキリするという手法で遠近感を表現。

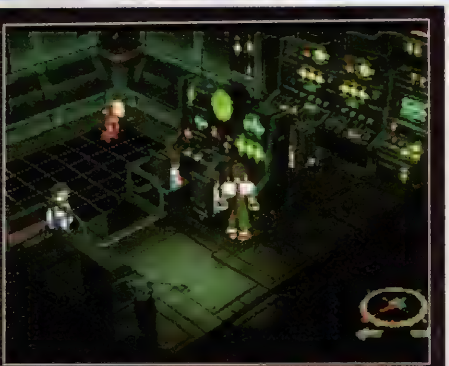


ミドルマップ

街やダンジョンなどの外観を見渡せるマップ。このミドルマップ上でもイベントは起こる。

サブマップ

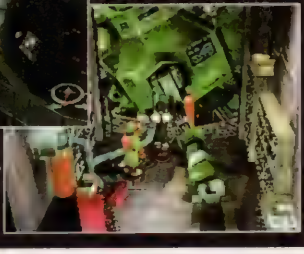
街やダンジョンなどの内部。このサブマップでも、視点を自由に変更することができる。



▲ここは、どこかの施設の管制室なのだろうか？

機械の部屋？

ゲームではファンタジックな風景だけでなく、近代的な雰囲気の施設も登場する。古代文明の遺産であるギアを再生して大量生産できるくらいなので、この世界の文明はかなり発達していると考えていいようだ。



▲▶何かの工場の中のように見える。ギアに関する場所である可能性は非常に高い。

ギア
GEAR
遥か太古の昔から現代に蘇った巨大な人型メカ

ゲームには「ギア」と呼ばれるロボットが多数登場し、主人公たちはこのギアを操って物語を進めていくことになる。ギアは、この時代のものではなく、発掘された古代文明の遺産だ。ただし、太古に作られたので、発掘された状態では動かすこともままならない。実際には、ギアにオリジナルの駆動機関を取り付けた量産タイプ（ギア・アーサー）に乗り込むことになるぞ。

ギアは、通常の攻撃のほか、魔法攻撃も可能。ギアのパーツは交換自由で、キャラの成長とともにギアの攻撃も多彩になっていくのだ。戦闘だけでなく、物語上でも重要な役割を果たしそうだ。

ヴェルトール

主人公、フェイの乗り込むギア。さすがに主人公機だけあって、ヒーロー然としたシャープな体型となっている。黒を基調にしたカラーリングに関しては好みが分かれそうだ。ちなみに、ギアをはじめとするすべてのメカニックデザインは、石垣純哉氏が務めている。

▲ギアに乗っての戦闘シーンは、迫力も抜群だ。

偉大な神の名を冠するフェイ専用ギア。果たしてその実力は!?

謎に包まれた白銀のギア

▼ヴェルトールと対をなすかのような女性的なフォルム。果たして乗り込むのは誰……？

謎のギア

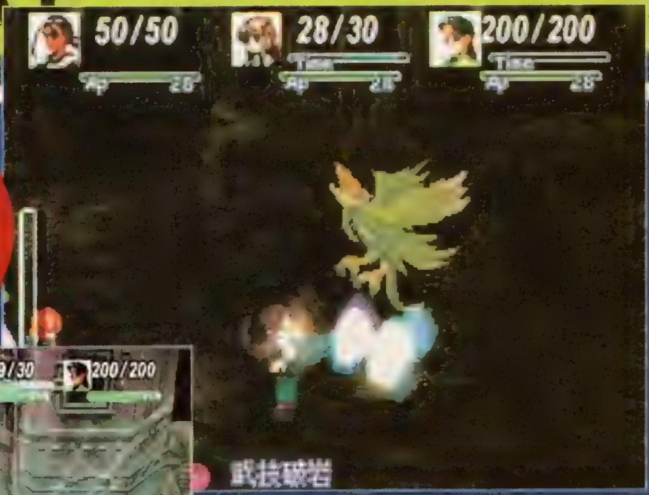
まだ名前は明らかになっていない謎のギア。誰が乗り込むのかは今のところ不明だが、味方機であることは間違いないようだ。その曲線的なフォルムから、女性が乗り込むことになると予想される。

バトル

BATTLE

さまざまな要素が満載新時代の戦闘システム！

魔法が炸裂!!



大迫力で展開するバトルシーン！

このゲームの大きな魅力の1つといえる戦闘システム。その最大の特徴は、コマンド入力によってさまざまな技や秘術を繰り出せるということだ。イメージとしては『ファイナルファンタジーVI』に登場した、マッシュの「必殺技」に似ている。しかし、格闘ゲームのようにシビアな入力タイミングは必要ないので、アクションが苦手な人でも安心だ。また、技や魔法を繰り出したときの、ド派手なエフェクトにも注目できるぞ。

[戦闘の流れ]

戦闘システムの詳細についてはまだまだ不明な点が多いが、大まかな流れに関しては判明している。下の写真は、実際に「技」を出したときの連続写真だ。これを使って流れを解説していこう。

行動選択

まずは✚キーで攻撃やアイテム使用などの行動を選択。ちなみに、「気功」というのはこの世界でいう魔法のことらしい。

攻撃選択

攻撃を選択すると、✚度は攻撃の種類を選ぶ。攻撃には3タイプあり、表示されている矢印が多いほど攻撃力が高い。

コマンド入力

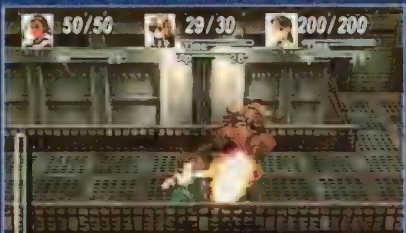
画面の下に注目。使える技とコマンドが表示されている。この通りにコマンドを入力するのだ。あわてる必要はない。

攻撃！

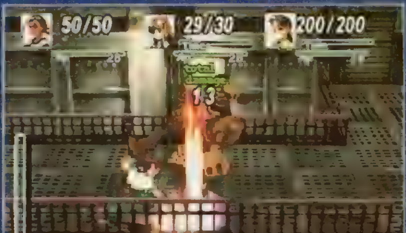
コマンド入力が成功すると、その技が発動する。実際に入力したコマンドと技名が、画面下に表示される。

キャラのアクションにも注目！

▼戦闘シーンでは、キャラクターのアニメーションにも注目だ。とくに技を出したときの動きは秀逸だ。



▼キャラの動きは非常に生き生きとしており、実に多彩。戦闘シーンに飽きることはないだろう。



戦闘画面からバトルシステムを大予想！

戦闘システムの詳細に関しては、正式な発表はされていない。そこで、戦闘画面を見ながらどんなシステムになるのかを予測してみよう。やはり各キャラごとに設定された2本のゲージがカギになりそうだ。

パーティの最大数は3人？

HP表示の欄が完全に埋まっているところをみると、戦闘に参加できるのは3人までと見ていいだろう。もし、それ以上の人数を仲間にできるのなら、パーティ編成の方法なども気になってくる。

戦闘のフォーメーションはどうなる……？

公開された戦闘画面を見ると、味方キャラが右側にいたり、左側にいたりとさまざまだ。これは、バックアタックや挟み撃ちといったパターンがあると思って間違いないだろう。このフォーメーションによって、戦闘の有利不利がありそうだ。

ヒットポイント

ここに表示されている数字に関しては、キャラのHPで間違いないだろう。また、ここに何らかのマークなどで、ステータス異常が表示される可能性は高い。

2本のゲージ

上の「Time」ゲージを見ると、『FF』シリーズのようなアクティブタイムバトルである可能性が高い。下の「AP」は、技などを使うと消費していくMPのようなものではないだろうか？

巨大なゲージ

フェイのゲージが1本足りないところを見ると、現在行動をしているキャラのゲージがココに拡大されるのでは？

ボタンと技名

ここには、入力したコマンドと技の名前が表示される。左端の数値は、消費するAPのポイントか？

ギアに乗っての戦闘もアリ！

戦闘ロボットであるギアが当たり前に存在している世界だから、やはり戦闘のメインはギアに乗りこんでの戦いになるようだ。ギア同士の戦いにおけるシステムについては今のところまったくの謎となっているが、生身での戦いを上回る迫力で展開するだろう。しかし、ギアが故障していたり、ダンジョンの入口が小さくてギアが入れなかったりといった状況では、たとえ相手がギアであろうとも、生身で戦わなくてはならない。そのため、1つの画面の中にギアと人間が入り乱れて戦うという状況も発生するようだ。

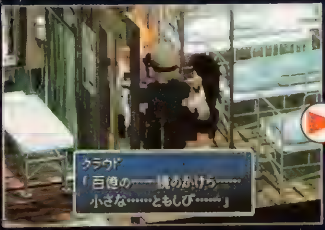
▶ギア同士の一騎打ち。画面上にはパイロットの顔も表示される。

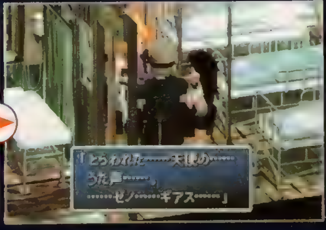
▶カメラアングルも激しく動いて迫力を増してくれる。

ゼノギアス ちょっとウラ話 『FFⅦ』で、ひと足お先に公開されていた!?

今回が初紹介となる『ゼノギアス』だけど、タイトルに聞き覚えのある人も多いのでは？『FFⅦ』で「ゼノギアス」という言葉が登場するシーンがあり、ユーザーの間でジェノバの謎を解くカギでは、などの憶測が飛び交った。実は、『FFⅦ』のスタッフが、次に制作するゲームのタイトルをお遊びで入れていたというワケ。ちなみに2つの作品には関連はないそうだ。

▶これが問題のシーン。ミディールの病院にいるクラウドに、何回か話しかけると語り出す。





※東京ゲームショウでは『ゼノギアス』の体験プレイができるぞ！

©1997スクウェア

雨宮慶太総指揮アドヴェンチャーRPG

七ツ風の島物語

SEGASATURN

©ギブロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

宇宙作物育成・害獣退治シミュレーション

ASTRO NŌKA

PlayStation

©Muu Muu Co.,Ltd.・SYSTEM SACOM corp.・ENIX

" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

東京ゲームショウ'97秋

1997 AUTUMN GAMESHOW

会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日) 10:00〜19:00
(6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可)

主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援:通商産業省

首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中

●前売券　一般:　800円
●当日券　一般:1,000円
一般=中学生以上　(小学生以下入場無料)

お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

PS最強映像のたまごアクション

EGGS OF STEEL（仮）

PlayStation

©RHYTHM&HUES・ENIX

前代未聞？ダンスバトルゲー

Bust A Move

PlayStation

©METRO・FRAME GRAPHICS・AVEX D.D.・ENIX

宇宙の果てまで遊べる無限大RPG

スターオーシャン The Second Story

PlayStation

©tri-Ace Inc.・LINKS・ENIX

ペンギン忍者ドタバタアクション

忍ペンまん丸

SEGASATURN

©いがらしみきお・TAMTAM・エニックス・テレビ朝日・電通・シンエイ動画

株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

最高のエンタテインメントを目指す場所

[最高のライバル＝最良のパートナー]

自分の作品にこだわり抜きたい気持ち、自分のやりたいスタイルで制作したいという気持ち、そして限界まで作品のクオリティを追求したいという気持ち、そんな気持ちのぶつかりあいの中でこそ、最高のエンタテインメントが創り上げられていくとエニックスは信じています。
エニックスは社内に開発スタッフを持っておりません。というのもエニックスは開発を行う工場ではないのです。個性的に、そして自由なスタイルで最高のエンタテインメントを目指す人々の出会いの場が、エニックスなのです。「ドラゴンクエストシリーズ」もそのひとつ。そういう場を通じて、様々なアイディアと個性が最良の形で結晶化した最高の作品だと信じています。

ゲームは現在、新しい時代を迎えています。ユーザーのニーズはますます多様化し、満足される作品を創り上げるには、更なる個性や、才能が要求されるでしょう。エニックスは真のエンタテインメントを目指す新しい力を待っています。今だから、あなただから出来ることを見せてください。皆様からのアプローチをお待ちしております。エニックスと共に創りましょう、最高のエンタテインメントを。

[応募方法]

制作されたい具体的な作品の企画をお持ちで、実際にその作品を制作する上で制作パートの一部、もしくは全部を担当できる能力をお持ちのクリエイター、制作会社、制作チームの方々からのアプローチをお待ちしております。ご応募の際は以下の書類を送付くださいますようお願いいたします。

■必要書類

①制作してみたいゲーム作品の企画書
②それぞれの専門分野で過去に制作された作品、実績の紹介

■選考方法

ご送付いただきました書類で検討させていただき、後日ご連絡さしあげます。企画の採用、制作実行化の運びになった際には、正式なプロジェクト契約を締結し、開発資金、及び必要に応じてチームの会社組織化、開発機材の貸与、開発スペースの確保などのサポートをさせていただき、万全の制作環境を提供いたします。

■応募書類宛先、お問い合わせ

〒151東京都渋谷区代々木4-31-8
株式会社エニックス
ソフトウェア企画部企画課
担当:二見、小林
TEL. 03-5352-6421

ENIX 株式会社 エニックス

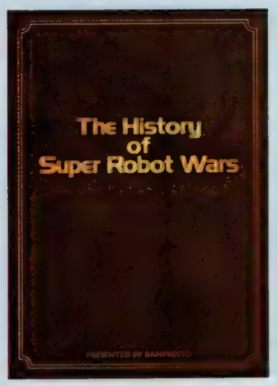
ミッションは、コンビニで受け取る。
PlayStation
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
SQUARESOFT
フロントミッション セカンド
コンビニにて好評予約受付中!!
9月25日販売開始予定／6,800円
©スクウェア　イラストレーション／末弥 純
DigiCube

スーパーロボット大戦F（セガサターン用）
9月25日販売開始予定／6,800円

デジキューブのあるコンビニなら、オリジナルキャラカード全9種＋特製ヒストリーブック「スーパーロボット大戦史」がもらえるよ。

キャラカードが一気に揃うのはデジキューブだけ。

1.マジンカイザー vs ビッグガルーダ
2.コンバトラーV vs ギドマック
3.デビルガンダム vs ウィングガンダム
4.イデオン vs ゴッドネロス
5.サイバスター vs バランシュナイル
6.エヴァンゲリオン初号機 vs ガラダK7
7.ダンクーガ vs 第14使徒ゼルエル
8.ガンバスター vs ネオグランゾン
9.主人公キャラクターサマーバージョン



スーパーロボット大戦史
The History of Super Robot Wars

●超美麗描き下ろしグラフィック
●ロボット大戦裏設定集
●ロボット大戦用語集と世界史年表
●スペシャルインタビュー
●Super Robot in battle field特製コレクションカード
●テレビコマーシャルフィルム
A5版・約50ページ
※完全限定品につき、なくなり次第終了いたします。

©葦プロ ©GAINAX／Project Eva・テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX
©BANPRESTO 1997

デジキューブラインアップ

セガサターン

コンビニ専用
LAST GLADIATORS Ver.9.7
9月11日販売開始予定／5,800円
©KAZe 1997

桃太郎道中記
9月25日販売開始予定／6,800円
©1997 HUDSON SOFT

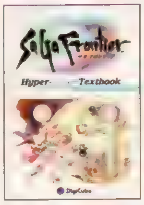
プレイステーション

ブレス オブ ファイア Ⅲ
9月11日販売開始予定／5,800円
©CAPCOM CO.,LTD.

ファイティングイリュージョン～K1リベンジ～
9月11日販売開始予定／5,800円
©XING 1997／DAFT
協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン

バイオ ハザード ディレクターズカット
9月25日販売開始予定／4,800円
©CAPCOM CO.,LTD.

プレイヤーズコレクション



サガ フロンティア 攻略本
9月18日発売開始予定／本体価格1,400円（税別）
©スクウェア イラストレーション／小林智美
この商品は、下記コンビニエンスストアチェーンおよび、全国書店にてお求めください。

タイトル	メーカー	価格
プレイステーション		
クールボーダース Killing Session	UEP System	5,800円
ドラゴンボール ファイナルバウト	バンダイ	5,800円
ロックマンX4	カプコン	5,800円
HARD BLOW	エレクトロニックアーツ	5,800円
DX人生ゲームII	タカラ	5,800円
モンスター ファーム	テクモ	5,800円
CLOCK TOWER The first fear	ヒューマン	3,800円
みんなのGOLF	SCE	4,800円
雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	5,800円
ストリートファイター EX plus α	カプコン	5,800円
ダービースタリオン	アスキー	6,800円

タイトル	メーカー	価格
サガ フロンティア	スクウェア	6,800円
ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	6,800円
デジカルリーグ	スクウェア	5,800円
マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	5,800円
がんばれ森川君2号	SCE	4,800円
トバル2	スクウェア	5,800円
ファイナルファンタジーIV	スクウェア	4,800円
パワーステークス	スクウェア	5,800円
ファイナルファンタジーVII	スクウェア	6,800円
ブシドーブレード	スクウェア	5,800円
プロロジック麻雀 牌神	スクウェア	5,800円
新テーマパーク	エレクトロニックアーツ	5,800円

タイトル	メーカー	価格
新スーパーロボット大戦	バンプレスト	6,800円
ワイルドアームズ	SCE	5,800円
クロックタワー2	ヒューマン	5,800円
FORMULA 1	SCE	5,800円
パラッパラッパー	SCE	4,800円
ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル	4,800円
セガサターン		
スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6,800円
VIRUS	ハドソン	6,800円
バイオ ハザード	カプコン	4,800円
リアルサウンド ～風のリグレット～	WARP	6,400円
mr.BONES	セガ	5,800円

※表示価格はすべて（税別）となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ！

●Perfec TV! チャンネル215　デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!
●Perfec TV! デジキューブFAX BOX　FAX番号:東京(03) 3662-2200／大阪(06) 411-1700 アクセスコード:日本語1#／英語2#（→for English Guideance）
チャンネル番号:215# ※通話料金はご利用者の負担となります。
●デジキューブホームページ　http://www.busters.or.jp/ip/digicube/

送料大幅値下げ！ 1商品600円→200円

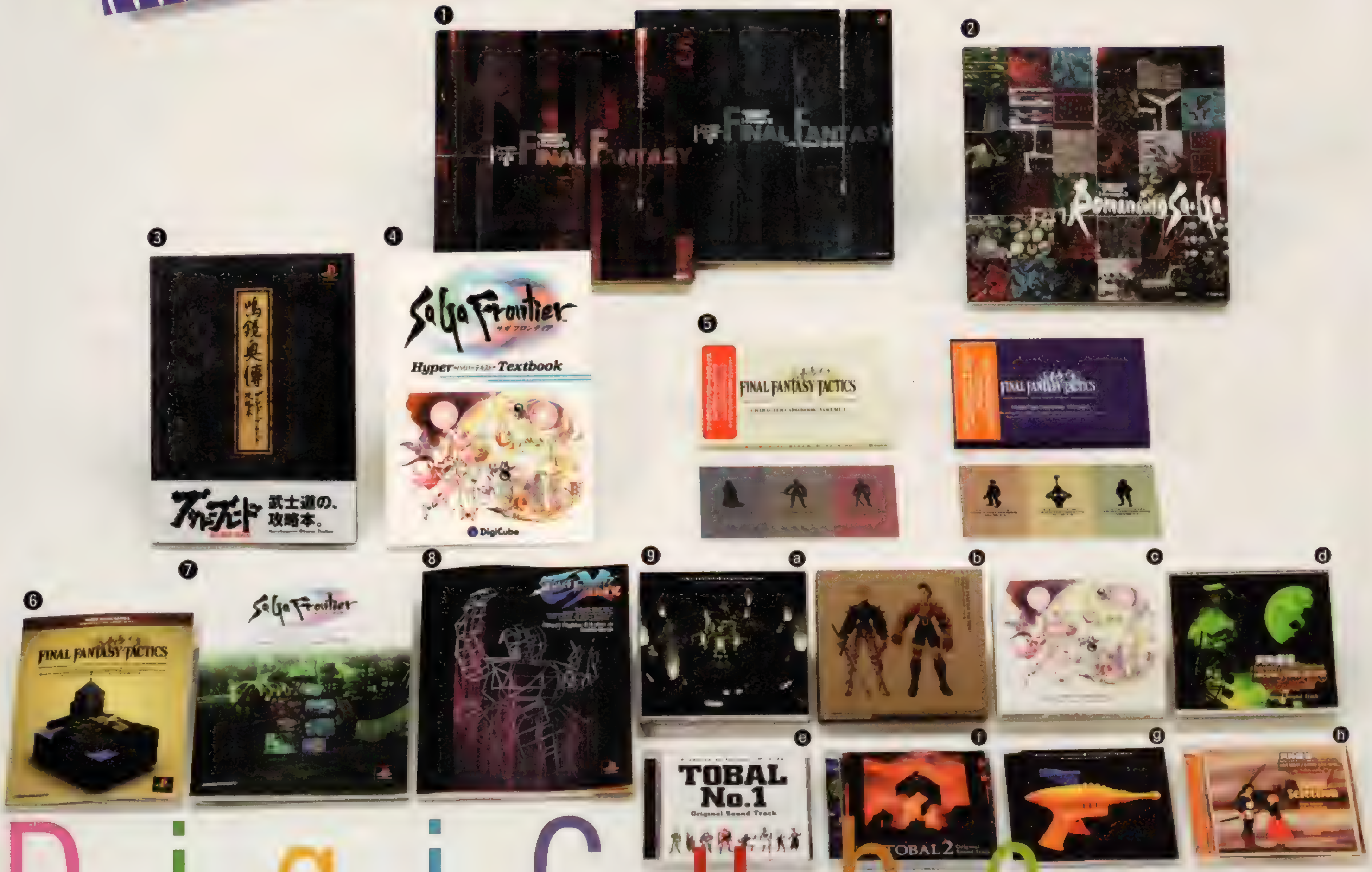
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
フリーフォン 0070-80-7080
受付時間 平日・土曜13:00～21:00 日曜・祝日10:00～18:00
（携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください）

●通信販売の対象商品は、「フロントミッション セカンド」「サガ フロンティア」「ファイナルファンタジー タクティクス」「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「HARD BLOW」「ストリートファイターEX plus α」「mr.BONES」「デジカルリーグ」「トバル2」「パワーステークス」「ファイナルファンタジーIV」「ブシドーブレード」「プロロジック麻雀牌神」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株）城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700（代）

DigiCube

売れて、売れて、品切れ店続出中!
プレ・コレはお早めにお買い上げください。



DigiCube Player's Collections

デジキューブの最新情報はこちらで！ デジキューブホームページ ▶ http://www.busters.or.jp/ip/digicube/

大全集

① **ファイナルファンタジー 大全集 上巻[ワールドガイド]**
シナリオ、世界観、キャラクター紹介などファイナルファンタジーの世界を徹底解説。
本体価格:2,718円(税別) 256ページ
ファイナルファンタジー 大全集 下巻[タイトルガイド](プレイステーション対応CD−ROM付き)
ファイナルファンタジー I〜VIを時系列的に追って、それぞれの物語を分かりやすく編集。
本体価格:3,000円(税別) 160ページ

② **ロマンシング サ・ガ 大全集**
ロマンシング サ・ガ1〜3のシナリオ、世界観、キャラクター紹介を中心に、それぞれの物語を時系列で追って、
わかりやすく解説した、ロマサガの集大成ともいえる一冊。プレイヤーは必携だ。
本体価格:3,000円(税別) 240ページ

攻略本

③ **ブシドーブレード 攻略本 鳴鏡奥伝(ポスター付き、裏面は全技表)**
対戦の心構えから技術論、キャラクターの背後に流れるストーリーまで完全攻略。
本体価格:1,500円(税別) B5判・168ページ

④ **サガ フロンティア 攻略本**
7人の主人公にそれぞれのストーリーが用意されているハイパーテキスト状態の情報と完璧にリンク。
ラスボス以外を完全攻略できる! これさえあれば、サガフロは極めたも同然だ!
本体価格:1,400円(税別) B5判

9月18日
発売

カード

⑤ **ファイナルファンタジータクティクス キャラクターカードブック VOL.1**
本体価格:1,000円(税別) カード30枚+52ページ ミニブック
ファイナルファンタジータクティクス キャラクターカードブック VOL.2
本体価格:1,200円(税別) キャラクターカード42枚+占い用カード13枚+82ページ ミニブック
キャラクターカード+ミニブックで、充実のカードブックが完成。VOL.2では、キャラクターおよびジョブカード以外に、
今回はゲーム中にも出てくるゾディアックストーンを記したカードが付いて、相性占いなどができる!

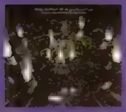
ガイドブック

⑥ **ファイナルファンタジータクティクス ガイドブック(特典:特製キャラクターカード、メモリーカード用特製ステッカー)**
知りたかったデータ・情報が一冊に。FFTワールドへの入門書。
本体価格:600円(税別) A5判・96ページ

⑦ **サガ フロンティア ガイドブック(特典:メモリーカード用特製ステッカー)**
「サガ フロンティア」の特徴である、フリーシナリオシステムをビギナーにも分かりやすく解説。
キャラクター、戦闘システム、リージョンを徹底的にガイドする一冊だ。
本体価格:800円(税別) B5判・112ページ

⑧ **ストリートファイターEX plus α ガイドブック(特典:メモリーカード用特製ステッカー)**
基本コマンドから実践攻略を、ステップアップ形式で解説。見やすさ抜群のコマンド解説も充実。
この一冊で友達に差をつけよう。
本体価格:800円(税別) B5判・96ページ

ゲーム音楽CD


ⓐ

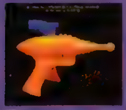
ⓑ

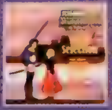
ⓒ

ⓓ

ⓔ

ⓕ


ⓖ


ⓗ

⑨-ⓐ **ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック** 価格:3,689円(税別) SSCX 10004(4枚組)
FF VIIの楽曲全作品を完全収録した4枚組アルバム。サウンドプロデュースは植松伸夫。FF VIIマルチ・ステッカーも封入。

⑨-ⓑ **ファイナルファンタジータクティクス オリジナル・サウンド・トラック** 価格:2,718円(税別) SSCX 10008(2枚組)
ゲーム中の全71曲を収録。FFTの魅力を凝縮した必聴盤。 封入特典:特製キャラクターカード/ミニポスター

⑨-ⓒ **サガフロンティア オリジナル・サウンド・トラック** 価格:3,204円(税別) SSCX 10009(3枚組)
サウンドプロデュースは「ロマンシング サ・ガ」シリーズを手掛けてきた伊藤賢治。ゲーム自体の持つ独特の世界を
ロマンチックに表現。胸に感動がこだまする。 封入特典:小林智美サガ フロンティア画集

⑨-ⓓ **天外魔境 第四の黙示録 オリジナル・サウンド・トラック** 価格:2,913円(税別) SSCX 10006(2枚組)
ワルシャワ・フィル・ハーモニック・オーケストラ演奏のゲーム未収録アレンジ・ヴァージョンを含む、
2枚組のサウンド・トラック・アルバム。

⑨-ⓔ **TOBAL No.1 オリジナル・サウンド・トラック** 価格:1,942円(税別) SSCX 10001
サウンド・プロデューサーは光田康典。ボーナス・トラックとして、TOBAL No.1のCF曲およびアウト・テイクも収録。

⑨-ⓕ **TOBAL 2 オリジナル・サウンド・トラック** 価格:1,942円(税別) SSCX 10007
ゲームオリジナル全曲及びボーナス・トラックを収録。サウンド・プロデューサーは中村隆之。
臨場感あふれるサウンドは、格闘ゲームの音楽を知り尽くした中村の真骨頂。

⑨-ⓖ **TOBAL No.1 REMIXIES ELECTRICAL INDIAN** 価格:1,456円(税別) SSCX 10002
オリジナル・サウンド・トラックから選りすぐりの7曲を、アレンジ・ユニット「GUIDO」がリミックス。

⑨-ⓗ **天外魔境 第四の黙示録 ヴォーカル・セレクション** 価格:1,942円(税別) SSCX 10005
桜井智のナレーションで綴る、主題歌「冒険の数だけ」、エンディングテーマを含んだヴォーカル・アルバム。

※表示価格はすべて税抜き価格です。※大全集、ブシドーブレード攻略本などの各種書籍は全国書店でお求め下さい。※オリジナル・サウンド・トラックなどのCDは全国のレコード店でお求め下さい。※サガフロンティア攻略本、ガイドブック、キャラクターカードブックはセブン−イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーおよび全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取扱していない店舗もございますのでご了承下さい。※一部商品において、品切れが生じる場合もございますがご了承下さい。

©1987,1988,1990,1991,1992,1994,1997 スクウェア ©1989,1990,1991,1992,1993,1995,1997 スクウェア ©1997 スクウェア/ライトウェイト ©1997 スクウェア イラストレーション/小林智美 ©1997 スクウェア ©ARIKA CO., LTD., ©CAPCOM CO., LTD. ©1997 HUDSON SOFT ©1989,1997 RED ©1996 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1996 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社 ©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社

SEGASATURN

COOL PAD
キャンペーン実施中

HAPPY ENDはだれと見る?

エンフィールドに流れ着いたひとりの青年。天涯孤独に生きてきた彼は、この街で生まれて初めて
人の優しさに触れ、次第に打ち解けていくのでした。
しかし、不幸はいつも突然やってくる…
とある事件に巻き込まれた彼は、無実の罪を着せられてしまいます。
疑いを晴らす道はただひとつ。住民の信頼を勝ち取ること。

さあ、とびきりの友情と幸せを、この街で手に入れてください。

悠久幻想曲
ゆうきゅうげんそうきょく

セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中
定価 5,800円(税別)

SS 限定版パッケージ

このパッケージが目印!

PS 限定版パッケージ

発売プレゼントキャンペーン!

ソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から抽選で特製掛け時計(300名)か“あなたの名前入り”特製キャラクター名刺(500名)をプレゼント!

応募締切 10月31日(金)まで(当日消印有効)

CD
サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ
「悠久幻想曲」サウンドトラック
「悠久幻想曲ドラマCD」
発売中
発売 ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
各2,427円(税別)

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083/URL http://www.mediaworks.co.jp/

© Starlight Marry/Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
キャラクターデザイン
moo
(代表作：エターナルメロディ)
セルワーク：JCスタッフ
悠久幻想曲グッズ
全国有名販売店にて発売中!
ポスター／図書カード／ポストカード／Tシャツ／マウスパッド
関連書籍
電撃G's文庫 悠久幻想曲 発売中 定価530円(税別) たきもとまさし 著 moo 表紙イラスト
悠久幻想曲公式コミックファンブック①〜② 定価 各660円(税別) ①巻 9/10発売 ②巻 9/27発売
悠久幻想曲公式攻略ガイド 発売中 定価950円(税別) 電撃PlayStation & 電撃SEGASATURN 特別編集

美少女キャラ満載！フルアニメーションゲームマガジン
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
10月号
8月30日発売
定価680円(税込)
あなたにHAPPY届けます!!
B2版ビッグサイズポスター付録×2枚つき！
悠久幻想曲 ワイド大特集
特集3 B2版ポスター付録 G's限定！
特集1 SS・PS版両機種対応
徹底攻略大特集！14P
特集2 電撃G's文庫発売記念
書き下ろしショート小説
G'sノベル第3回「悠久幻想曲」
今月の大チェック！
機動戦艦 ナデシコ
ゲームスタートからエンディング直前までほぼ完全攻略！さらにG'sミュージアムでもフィギュア、OVAほか、キャラクターグッズを徹底蒐集！！
さらにうれしいポスター付録 第2弾
ルームメイト
涼子 イン サマーバケーション
イラスト／たくま朋正
9月10日発売の電撃G's文庫新刊
伊達将範 イラスト：たくま朋正
予価：本体510円＋税
「ルームメイト2～井上涼子と三角関係～」
©Starlight Marry／Media Works,Inc ©DATAM POLYSTAR／VISION WORKS／ROOMMATE PROJECT ©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©TONG KING SHOW
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

自機選択可能

月よりの異形の使者は、ただ1機ではなかった!!

- ノンブレイクSTG
- スクウェア
- 10月16日発売
- ¥5,800
- MC／1ブロック

アインハンダー

EINHÄNDER アインハンダー

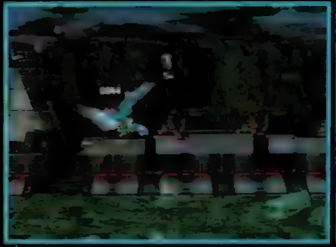
これまで紹介してきたエンディミオンMK.Ⅱとともに月を飛び立つ、新たな2種類の自機の存在が判明！　これら3タイプの性能比較と開発思想から確認しよう!!

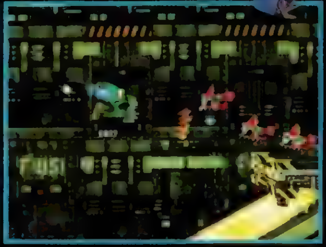
エンディミオン FRS Mk.Ⅱ

Endymion FRS MK.Ⅱ 3つのガンポッドを搭載する万能型

セレーネ軍の標準戦闘機。同時に3つまでガンポッドを搭載でき、その使い分けであらゆる局面に幅広く対応できる。アームの上下移動とガンポッドの使い分けを応用した多角的、かつ戦術的な攻撃が可能な、スタンダードな性能を誇る機体。

▼戦況にあわせてガンポッドを使い分ける。まさに万能！

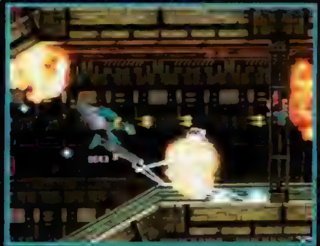




エンディミオン FRS Mk.Ⅲ

Endymion FRS MK.Ⅲ 固定武装を強化して、操縦を平易に

経験の浅いパイロットの技能を補うべく、操縦を簡易化し、固定武装であるマシンガンの火力を増したタイプ。マシンガンの威力は3種の機体の中でも群を抜くが、ガンポッドを1つしか搭載できない。

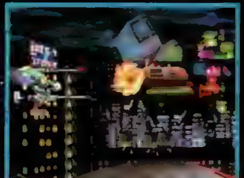


◀▲マシンガンの火力が高いのは、やはり安心できる。敵をけちらして、とにかく突き進むのだ。ガンポッドは対地用のものがいいかも。

アストライアー FGA Mk.Ⅰ

Astraea FGA MK.Ⅰ 2つのガンポッドを搭載する最新の機体

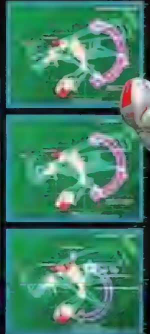
厚みを増すゾードム軍の装甲に対抗するため、機体上部にハードポイントを増設し、2つのガンポッドの同時使用を可能にした最新の機体。2種類のガンポッドを同時に使いこなす高度なテクニックを要するが、総合的な攻撃力はダントツに高い。装着するガンポッドの組み合わせで、超一極集中攻撃から完全広範囲攻撃まで、幅広い戦術が実現可能な点も大きな魅力だ。ただし、操縦に熟達した上級者でないと扱うのは難しい。



▶正面からのみの敵機に対しては、単純に火力が2倍に。

▲自機と敵機の位置関係を考えて、ガンポッドを2つ選ぶ。画面右下への攻撃はこれで完璧。

▼ボス戦でも、このように2つのガンポッドを使って有利に攻撃できる。上のアームに対応しつつ、正面のボス本体を攻撃。



最新鋭機アストライアーの8つの攻撃タイプ

戦いが、より熾烈を極めたとき、生き残るために、腕は進化した…

独立月面国家セレーネと、統合地球連邦ゾードムの、地球の覇権を巡る戦いが熾烈をきわめる中、ゾードム軍は兵器の重装甲化を進める。一方、セレーネはさらに厚みを増す敵の装甲に対抗するべく、2カ所にガンポッドを装備して、飛躍的に攻撃力を高めた機体を開発。それこそが最新型の機体、アストライアーだ。ここでは、装備するガンポッドの組み合わせによって変化する、アストライアーの多彩な攻撃タイプを紹介していこう。

ただひたすら撃ち続けるのか？

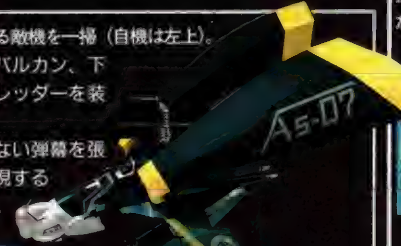
バルカンやスプレッダーといった、連射性、拡散性に優れた武器を両方のアームに装備すれば、ザコの接近を許さないスキのない攻撃が可能。ひたすら撃って敵の包囲を突破する！

それとも、確実な破壊を狙っていくか？

上記のパターンとは対照的に、ブレードやグレネードなど破壊力重視の武器をメインに装備すると、どんなに強固な装甲を誇る相手でも確実かつ迅速に撃破できる。ただし、その手の武器は軒並み射程が短いため、敵の懐に飛び込むリスクを負うことにはなるのだが…。

◀集団で登場する敵機を一掃（自機は左上）。

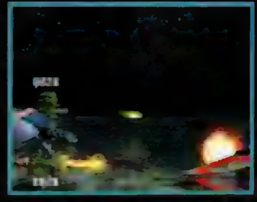
上アームにバルカン、下アームにスプレッダーを装備し、前方に死角のない弾幕を張る。集団で出現するザコ敵に有効。



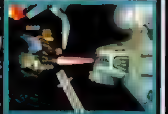
強襲型 assalut

▶上下の銃火機で一点集中攻撃。

上アームにグレネード、下アームにワスプの組み合わせ。ボスなどの厚い装甲を持つ敵に効果的だ。上下の位置で効果が変わるワスプを下にして、前方への集中攻撃に使っているのがポイント。

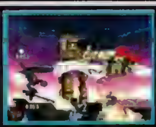


重火力型 grenadier



上アームにヘッジホッグ、下アームにブレードと、射程は短いが絶大な攻撃力を誇る武器を組み合わせたタイプ。接近しての複合攻撃は破壊力抜群！　ボスとの戦闘において特に有効だ。

gladiator 格闘戦型



上アームにチャージ量に比例して破壊力が上がるライオット、下アームにバルカンという、かなり特殊な組み合わせ。ザコはバルカンで対処し、強固な敵はフルチャージのライオットで撃破する。

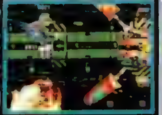
dogfight 近接戦型

上アームにバルカン、下アームに優れた貫通力を誇るカノンを装備。カノンで敵の装甲を破り、むき出しになったコアをバルカンで破壊する。敵から確実にガンポッドを奪うのに有効な組み合わせだ。

strike 打撃型

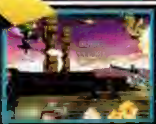
上下のアームにカノンを装備し、前方に対する攻撃を重視したタイプ。進行方向上の敵を完全に一掃できる。攻撃力の面では申し分ないが、多方向からの攻撃に対応しにくいのが弱点か。

heavy gun 重砲型



上アームのグレネードと、下アームのヘッジホッグを併用して、強力な対地攻撃を繰り出す。ザコ敵との同時攻撃を仕掛けてくるボスに対して、非常に効果的な組み合わせだ。

bomber 対地攻撃型



上アームに装備すると追尾弾になるワスプの特性を活かし、下アームのバルカンとあわせて、出現する敵を確実に迎撃するタイプ。ザコ敵が多く出現するエリアで特に有効だ。

gun·aam complex 複合迎撃型

ガンポッドは敵から奪う！

ゲームに登場する8種類のガンポッドは、特定の敵が持っているガンポッドをアームで奪取すると使用可能になる。敵をガンポッドごと破壊してしまうと取れないのだ。

第2、第3の使者、銀月よりの飛来!!

©スクウェア

EINHÄNDER
アインハンダー
TM
STRIKE TYPE
GRENADIER TYPE
GLADIATOR TYPE
DOGFIGHT TYPE
BOMBER TYPE
ASSAULT TYPE
GUN-AAM COMPLEX TYPE
HEAVY GUN TYPE
As-07

彼らは、アインハンダーと呼んだ。
「腕」は獰猛だった。そして、腹を減らしていた
「腕」が好むのは、敵の武器。
たから地球の者たちよ、心せよ。
さもなくば、おのれの装備につかみかかる「腕」を
見せられることになるだろう。
アインハンダー。兵士たちは恐れ、こう呼ぶ。
一本の「腕」を持つ戦闘機。月からの、異形の使者。
NON-BREAK SHOOTING
10.16 (THU) IN STORE 5,800YEN WITHOUT TAX
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
PlayStation
©1997 スクウェア
SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

撃って、奪って、
ぶち壊せ。
2245年10月
「一人で何とかしろ」
まあ、元々生きて帰れるとも思っち
SHOOT!
SNATCH!
DESTROY!
they call me
"EINHÄNDER"
PlayStation

NON-BREAK SHOOTING
10.16 (THU) IN STORE
5,800YEN／WITHOUT TAX
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ
http://www.square.co.jp
SQUARESOFT
株式会社スクウェア
〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1997 スクウェア

シミュレーションRPGの常識を、スクウェアが変えた！

FINAL FANTASY TACTICS
Beyond the
1,000,000

スクウェアが全身全霊を込めて世に放った「ファイナルファンタジー　タクティクス」は、100万本を突破！PSの特性を最大限に活かした「高度な戦略性」。錬り込まれた設定が生み出す「深い感動」。それらが融合されたとき、従来のシミュレーションRPGでは到達し得なかった新たな領域がついに完成された。スクウェアは、常により高い次元でエンタテインメントへの挑戦を続けます。

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997スクウェア

そしてFFTに次ぐ、スクウェア渾身の第2弾！

ファンタジーの世界を感動的に描ききった
FFTに続く第2弾は、近未来の現実味あふれ
る世界を余すところなく表現した超大作が登
場。極限の戦場で繰り広げられる、悲しくも
壮大なドラマ！3D化され、さらに高まった戦
略性！映画に迫る、迫力のバトルシーン！その
すべてにおいて深みを増した新たな世界は、
プレイヤーの心をつかんで2度と放さない。

SQUARESOFT PRESENTS

ドラマティック・シミュレーションRPG

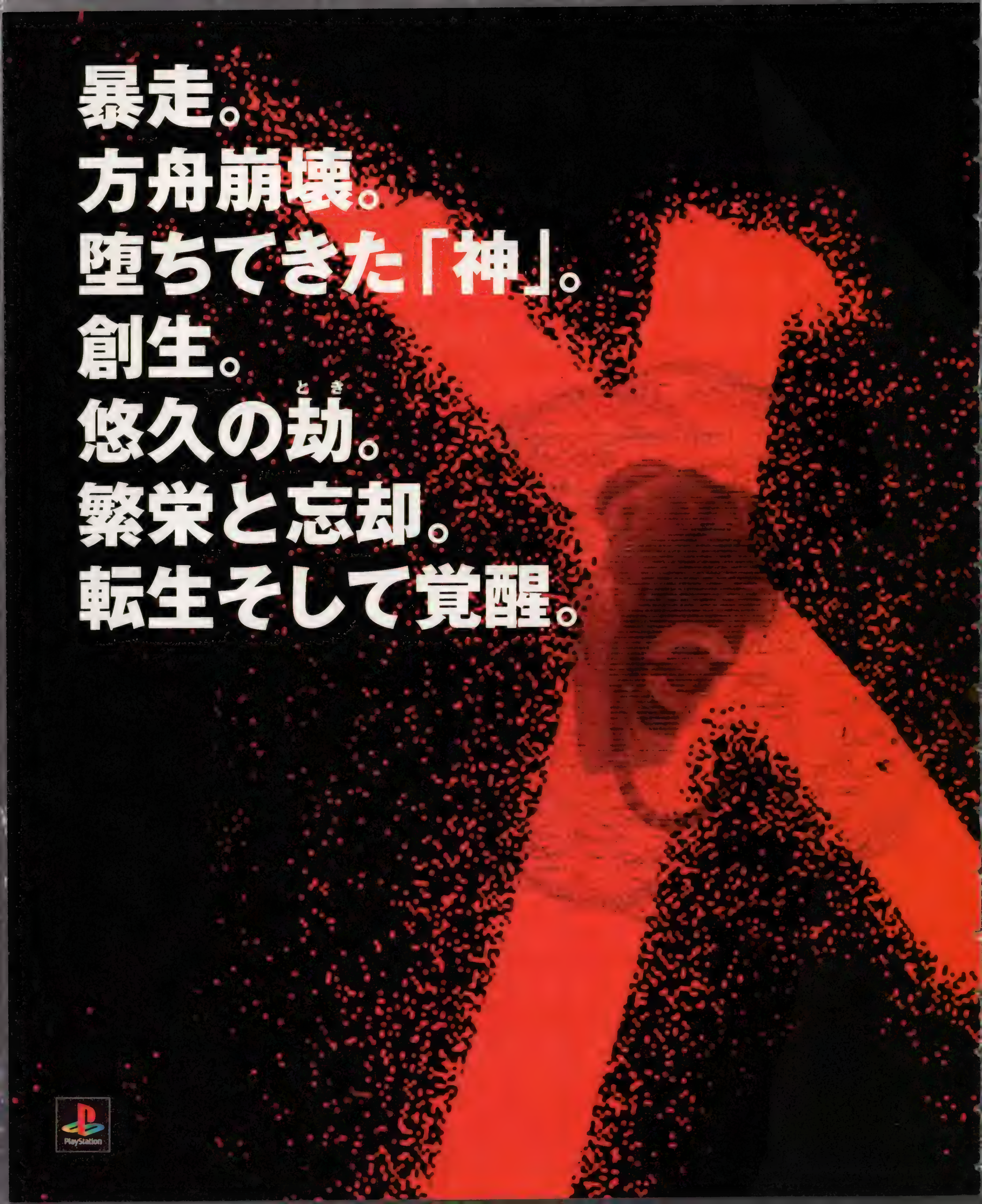
FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

9.25(thu) ON SALE

希望小売価格6,800円／税別

PlayStation


暴走。
方舟崩壊。
堕ちてきた「神」。
創生。
悠久の劫（とき）。
繁栄と忘却。
転生そして覚醒。
PlayStation

3年前のあの日、この村で
目をさました俺は、すべての記憶を
なくしていた……。
自由視点のフル3Dマップ。セルアニメとCGによる華麗な演出。巨大な「ギア」が激突する迫真のバトル。スクウェアから、異色のテイストをもつサイバネティックRPGが登場。
1997年冬、あなたは新しいスクウェアと出会う。
Xenogears™
ゼノギアス
CD-ROM二枚組（価格未定）
キャラクターデザイン：田中久仁彦／メカニカルデザイン：石垣純哉
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

第4章

進行チャート

ここで紹介する4章のチャートでは、本来のストーリーとは関係のない流れがいくつか存在する。具体的には①～⑧、⑰～⑳、㉘～㉙、㉝～㉞は、通過しなくてもクリア可能。ただし、メンバーを増やしたいなら寄ろう。

①…機工都市ゴーグ	イベント
②…炭鉱都市ゴルランド	酒場の噂話
③…王都ルザリア	イベント
④…ゴルランドの炭坑　地下三階	バトル
⑤…ゴルランドの炭坑　地下二階	バトル
⑥…ゴルランドの炭坑　地下一階	バトル
⑦…ゴルランドの坑道	バトル
⑧…機工都市ゴーグ	イベント
⑨…ドグーラ峠	バトル
⑩…自治都市ベルベニア	バトル
⑪…フィナス河	バトル
⑫…町外れの教会内・外	バトル
⑬…ベッド砂漠	バトル
⑭…ベスラ要塞城壁南・北	バトル
⑮…ベスラ要塞水門前	バトル
⑯…貿易都市ザーギドス	イベント
⑰…機工都市ゴーグ	イベント
⑱…ゼルテニア城	酒場の噂話
⑲…ネルベスカ神殿	バトル
⑳…機工都市ゴーグ	イベント
㉑…ゲルミナス山岳	バトル
㉒…ポエスカス湖	バトル
㉓…ランベリー城城門前	バトル
㉔…ランベリー城城内	バトル
㉕…ランベリー城地下墓地	バトル
㉖…イグーロス城城内	バトル
㉗…イグーロス城城内	バトル
㉘…貿易都市ザーギドス	バトル
㉙…ベルベニア活火山	バトル
㉚…聖ミュロンド寺院	バトル
㉛…聖ミュロンド寺院広間	バトル
㉜…聖ミュロンド寺院礼拝堂	バトル
㉝…貿易都市ウォージリス	イベント
㉞…ディープダンジョン	バトル
㉟…オーボンヌ修道院地下書庫地下四階	バトル
㊱…オーボンヌ修道院地下書庫地下五階	バトル

一年近くに渡って御届けしてきた『FFT』の記事もいよいよ最終回。そこで今回は、最終章の流れとともに、気になる隠しキャラとの出会い方や、希少アイテムのありかなどを一気に公開!!　ページ数は少なめだが、密度は折り紙つき。これさえ読めばもはや『FFT』を極めたも同然だ。

Final Fantasy TACTICS

ファイナル
ファンタジー
タクティクス

©1997 スクウェア

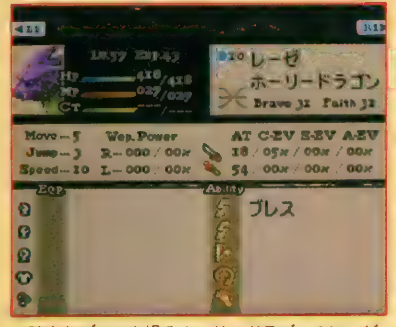
第4章で登場する強力な隠しキャラたちを一気に公開

ベイオウーフとレーゼ&労働八号

…チャートNo.①②③④⑤⑥⑦⑧

▲魔法を剣に宿らせて戦うベイオウーフは、強敵との戦闘でかなり心強い戦力となってくれる。

第4章のお楽しみの1つは、強力な隠しキャラの存在。しかも彼らのうち、ベイオウーフ、レーゼ、労働八号は、章が始まって間もなく仲間にできる。では、その方法を紹介しよう。基本的にはチャートの①～⑧順にマップを移動していけばいいわけだが、条件がいくつか存在する。1つは、仲間にムスタディオがいること。そしてもう1つは、②で酒場の噂話を聞くこと。ちなみに④～⑥の戦闘では、冷気属性の装備があると便利だぞ。



▲強力なブレスを操るホーリードラゴンのレーゼ。実は⑲のバトルをクリアすると人間に……。

▲過去の遺産の労働八号。動きはかなり鈍いものの、その攻撃力は文句なくトップクラスだ。

最強の剣士が仲間になるぞ!!

ベスラ要塞

……………………チャートNo.⑭

◀ベスラ要塞のマップはいずれも段差が激しいので「Jump+～」は必須。

◀魔法剣以外のすべての剣技を使いこなす雷神シド。彼の参加でパーティの戦力倍増。

チャート⑭のベスラ要塞城壁では、進行ルートを南か北のどちらかから選択することになる。ちなみにバトルの難易度では北壁の方がやや高め。自信がない場合は南側から攻めるといいだろう。なおベスラ要塞のバトルをすべてクリアすると、南天騎士団のリーダーであり、最強の"剣聖シド"こと、オルランドゥ伯が仲間に。

第4章を、サブイベントを含めてエンディング直前までチャートで紹介! これで『FFT』は極めた?

ファイナルファンタジータクティクス

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
4Dバトル/RPG	▶MC（1ブロック）

マキシマム

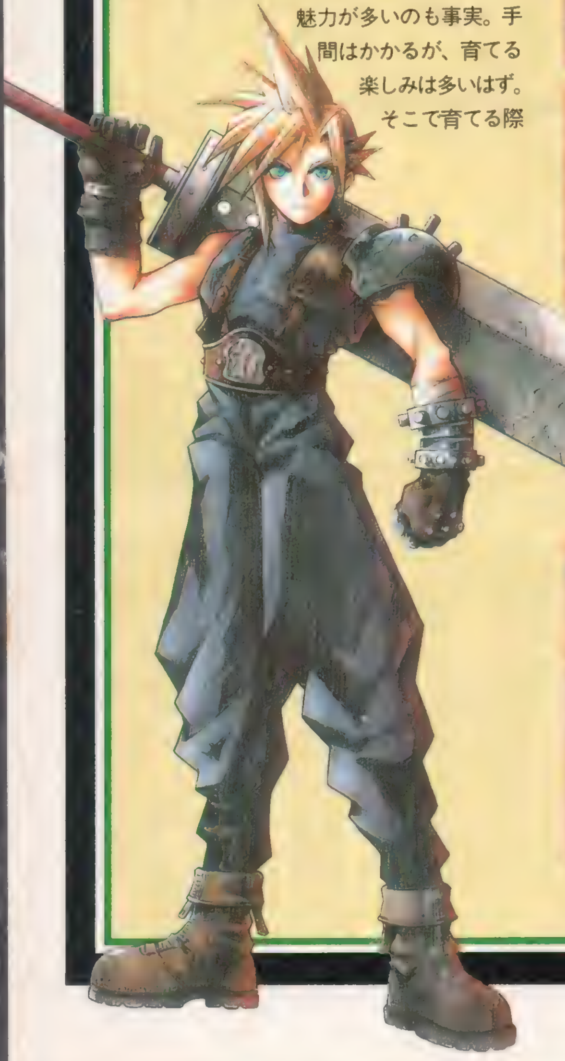
MAXIMUM

『FFⅦ』の主人公が登場!! レーゼの秘密も解明

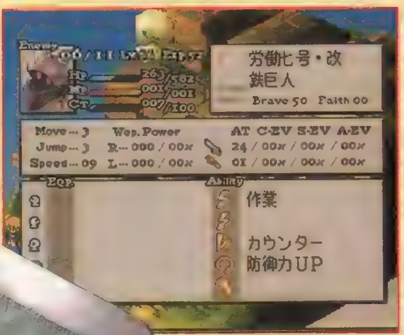
クラウド&レーゼ

……………… チャートNo.⑯⑰⑱⑲⑳㉘㉙

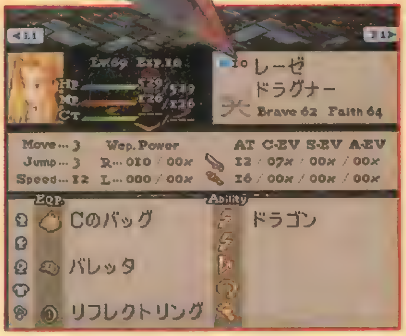
『FFT』最大の隠しキャラは、『FFⅦ』の主人公クラウド。『FFⅦ』の経験者の中には、貿易都市ザーギドスの花売り娘のイベント（チャート⑯）を見た瞬間に、「おや？」と思った人も多いはず。そう、ここで花を買うことが、彼を仲間にするための必須条件の1つなのだ。あとはチャートの流れに沿ってイベントをこなしていけばよい。ただし、ここでも他の隠しキャラ同様、機工士のムスタディオが欠かせない。くれぐれも、彼がバトルで死亡しないように注意しよう。なお、クラウドはほかのメンバーと異なり、仲間になった時点でのレベルは最低の1。戦力とするには少々心許ないキャラではある。だが、男性で唯一リボンが装備可能な点や、強力なリミット技が修得できるなど、魅力が多いのも事実。手間はかかるが、育てる楽しみは多いはず。そこで育てる際の注意を1つだけ紹介しておこう。それは彼の最大の特徴であるリミット技を駆使するためには、クラウド専用の剣であるマテリアブレイドを入手しなければならない点。この剣は隠しアイテムで、とあるマップに眠っている。ありかのヒントは、編成画面で彼の名前のヘルプを参照すること。場所は割と簡単だぞ!! ちなみに、クラウドを仲間にする過程で、レーゼも人間に。



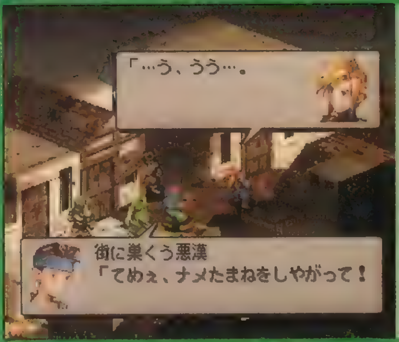
◀どこかで見たような花売り娘。彼女もやっぱり『FFⅦ』のあの娘……？



▲チャート⑲のバトルでは、労働八号とよく似た鉄巨人が相手。魔法攻撃は一切通用しないので注意しよう。

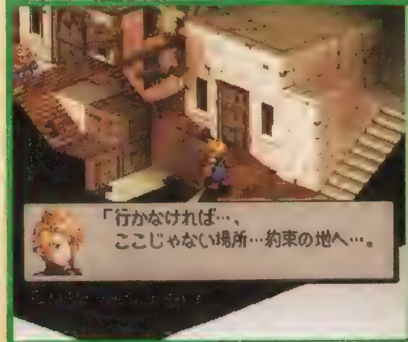


▲バトル後に入手したクリスタルの力で、レーゼは真の姿を取り戻す。彼女のジョブはドラグナーだ。

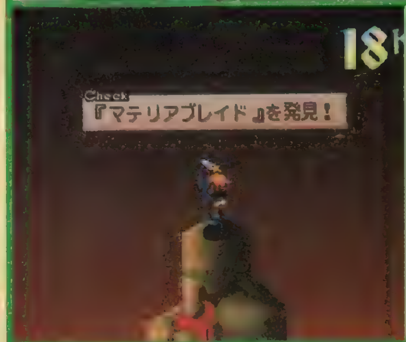


◀条件を満たし貿易都市ザーギドスに戻ってくると、見慣れない青年が窮地に立たされている場面に遭遇。

◀もちろん、バトルの条件はクラウドを救出すること。鍛えたメンバーにとっては、難しい条件ではない。



◀意味ありげな台詞を吐くクラウド。ひょっとして『Ⅶ』の例のシーンでこの世界に飛ばされたって設定か？



◀クラウドの能力を引き出すためにはマテリアブレイドが不可欠。アイテム発見移動を駆使して捜し出せ!!

◀ちなみにクラウドのリミット技は、魔法に近い扱い。威力は彼の魔力によって変化し、発動にはCTが必要になる。

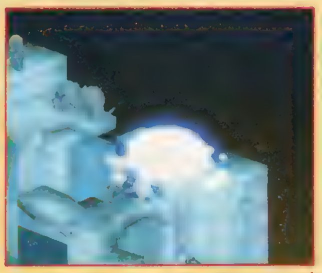
4章最大の難関!! でも見返りも多いぞ

ランベリー城

…………チャートNo.㉓㉔㉕

ランベリー城城門前から地下墓地へと続くバトルは、第4章の中でも、最も苦戦が予想されるものの1つ。特にセリア&レディのアサシンコンビと、エルムドア侯爵の駆使する多彩な状態変化攻撃は脅威だ。対策としては、〝ン・カイの腕輪〟や〝バレッタ〟などのアクセサリを装備することと、移動力とスピードに優れたキャラで戦うこと。単純に勝利だけを目指すなら、シド、アグリアスなどを中心に短期決戦を挑むのが無難。ただし、ここのバトルでは、長期戦を覚悟して、ラムザに究極魔法〝アルテマ〟をラーニングさせよう。

▲リオファネスで戦ったエルムドア侯爵一味との、決着をつける時がついにきた。



▲〝アルテマ〟を、見習い戦士にジョブチェンジしたラムザでラーニング。

敵の特技を封じて戦うのがポイント

聖ミュロンド寺院

…………チャートNo.㉚㉛㉜

聖ミュロンド寺院のバトルでは、ディバインナイト、アークナイトという、独特の技を駆使する剣士たちとの戦いが中心となる。

そこでポイントとなるのが、彼らの技を封じること。まずディバインナイトの〝剛剣〟に関しては〝メンテナンス〟をセットすることで封じられる。次にアークナイトの〝破壊魔剣〟に対しては、〝戦技〟やメリアドール、シドの〝冥界恐叫打〟を用いて彼の持つ剣を破壊すればOKだ。

なお、アークナイトとの戦いで、彼のもう1つの特技、〝吸血〟対策に、〝百八の数珠〟〝バレッタ〟を装備せよ。

▲離れた間合いから装備を破壊する〝剛剣〟には〝メンテナンス〟を。

▲アークナイトとの戦闘では、会話イベントが発生する。多少戦いを引き延ばそう。

ディープダンジョン

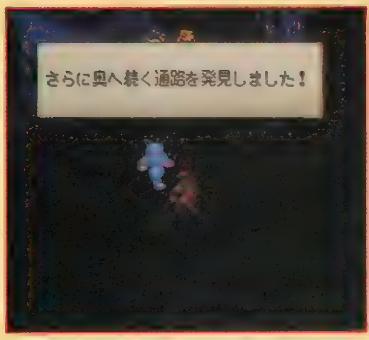
暗闇に潜む強敵と希少アイテムの数々!!

…………チャートNo.㉝㉞

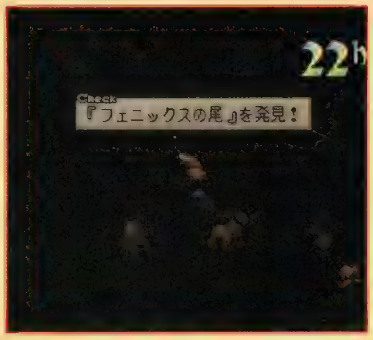
聖ミュロンド寺院のバトルをクリアした後は、エンディングまで一直線。というのが本筋のストーリーだが、実はまだまだお楽しみが隠されている。それがディープダンジョンだ。この地下10階に及ぶ迷宮は、ほかのマップと性格がかなり異なる。まず第1に、マップ上に配置されているアイテムが貴重品揃いである点。〝ラグナロク〟〝甲賀忍刀〟〝ペルセウスの弓〟〝ローブオブロード〟などなど、ショップでは入手できない最高級の装備がザックザク!! もちろん、同じ場所でも外れとレアアイテムがあるので、望みのモノを手に入れるには何回もリセットをする必要があるわけだが、価値は十分だ。

もう1つほかのマップと大きく異なるのは、闇に包まれているため、その形状が非常に把握しづらい点。しかも、次の階層へと続く階段を戦闘中に発見しない限り、下のフロアには進むことができないのだ。戦闘の際には、敵が少なくなった時点で、〝ドンアクト〟や〝トード〟などで無力化し、階段を探し出そう。

◀ミュロンド寺院クリア後、貿易都市ウォージリスの酒場で噂話をチェックしよう。



◀闇の中での階段探し。基本的には敵の初期配置場所の近くなどにあることが多いぞ。



◀外れの場合はすべて〝フェニックスの尾〟。レアアイテムが入手できるまでリセット。

◀マップ上には死の宣告の罠が数多く配置されている。蘇生用のアビリティは必須だ。

オーボンヌ修道院

物語の始まりにして、物語の終局の地

チャートNo.㉟㊱

　物語の終局の地となるのは、ゲームの最初に登場したオーボンヌ修道院。思えばイヴァリース全土を揺るがす戦乱が幕を開けたのも、ここで発生した王女誘拐事件がきっかけだった。物語の幕を閉じるには、相応しい場所といえるのかもしれない。目指すは修道院の最下層、地下書庫の地下五階。ここには魔界へつながる秘密の入り口が隠されているというが……。

　さて、この修道院の未踏領域である地下四階に足を踏み入れると、もう後戻りはできない。そのため、万全の準備をしておくことが肝心だ。メンバーを鍛えるのはもちろん、回復用のアイテムなどは多めに揃えておくようにしたいもの。場所を地下書庫に限っていえば、戦闘で注意すべきことはそれほどない。ディバインナイトへの対策がしっかりしていれば、苦戦する気遣いはないだろう。なお、一部の敵が希少アイテムを持っているので、〝盗む〟のアビリティをセットしておくといいかもしれない。後はラストに向けて一直線。イヴァリースの運命は……？

◀一旦地下書庫に入ったら後戻りはできない。直前のデータはしっかり残しておこう。

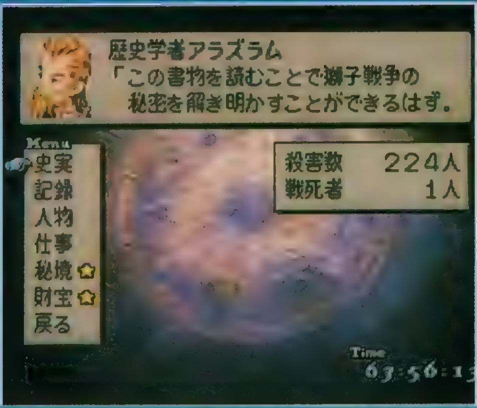
◀五階の主力は一転して魔法使い系。〝リフレクトリング〟などを装備しよう。

◀四階での敵の主力は接近戦主体のジョブ。唯一の弓使いがレアアイテムの所持者だぞ。

◀ラストバトルに向けて鍛えておきたいのはシドとアグリアス。彼らの活躍が重要だ。

全ジョブマスター

財宝秘境マスター



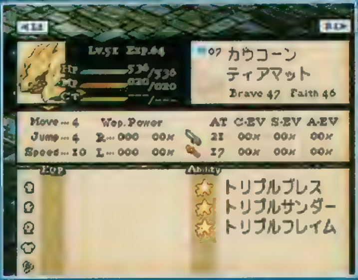
ゲーム完全制覇はこうやれ

COLUMN

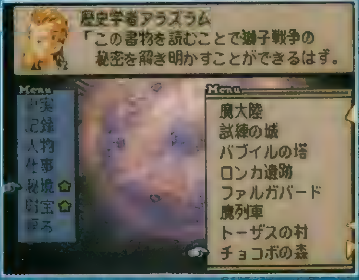
　単純にストーリーを終了させただけでは、ゲームを遊び尽くしたとはいいがたい。すべてのジョブを極め、レアアイテムを収集し、ゲームのそこかしこに散りばめられているお遊びのすべてを体験してこそ、完全制覇といえるのではないだろうか。そこでちょっとしたアドバイスをいくつかしておこう。

　ジョブやアビリティは後述するとして、まずレアアイテムから。レアアイテムの入手方法は、主にマップ上で拾うか、毛皮骨肉店を利用するかの２つ。毛皮骨肉店の場合、レアが発生する確率は約1/8。上位のモンスターを狩ることに加え、繁殖して密猟を繰り返すのが◎。一方マップ上のアイテムに関しては、ブレイブポイントの低いキャラほどレアものを拾う確率が高い。ブレイブが低いと武器戦闘では不利だが、意外なところで役に立つのだ。

　次に儲け話。儲け話は、章によって出現するものと、特定の季節や条件が必要なものがある。季節のかわり目や、新たな仲間が加わったら要チェック!!



▲ドラゴン、ポーキー、ヒュドラなどは、ぜひとも卵を生ませて密猟したいモンスターだ。



▲魔大陸、魔列車、チョコボの森など、秘境はすべて「FF」シリーズに関係があるぞ。

最終ガイド ジョブ&アビリティ完全解析!

ジョブ（全20種）

『FFT』で登場するジョブは全20種と、シリーズ中でも最多を誇る。それだけに、すべてを極め尽くすのはかなり困難。だが、系統樹の関係を把握すれば効率的なジョブの取得も可能になるはず。問題は最後のものまね士だが、その性格を考えればわかるように多くのジョブで高いレベルが必要。見習い戦士、アイテム士がLV8、召喚士、話術士、風水士、竜騎士のそれぞれLV5が必要となる。

ちなみに、ジョブレベルを効率よく稼ぎたい場合は、パーティアタックがオススメ。モンスターが残り1匹になった時点で、その行動を封じ、仲間同士で攻撃する。そういえば『FFII』でもこれはよく使った手段だよね。なお、ラムザの場合はエールをかけ続けるのも有効だ。

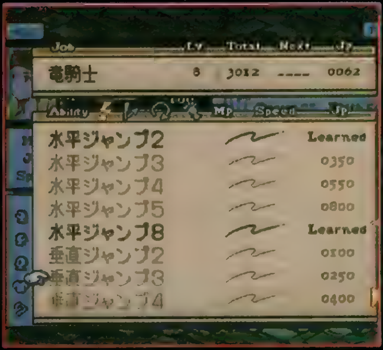
▲究極のジョブものまね士。でもほかのシリーズと異なり、4Dバトルでの使い勝手はイマイチだ。

▲少しでも早くJpを稼ぎたい場合はパーティアタックを活用。ジョブを統一するのもオススメ。

アビリティ（全280種）

基本的にアビリティはJpと引き換えに取得するものがほとんど。そのため効率のよい取得を目指すなら、Jpを増やすためのアビリティを早めに取得するのが有効だ。まず"取得JpUp"は必須、そして"Jp獲得移動"も早めに覚えたいところ。次に気をつけるのは、無駄なアビリティ取得を避けること。例えば竜騎士の"ジャンプ"は、"水平ジャンプ2""垂直ジャンプ2"などから順に覚えるのでなく、Jpを貯めておいて、いきなり"水平ジャンプ8""垂直ジャンプ8"を覚えた方がお得。また、"白刃取り"と"見切る"などのような同系等のアビリティを覚えるのもあまり感心しない。右にオススメのアビリティを選んでいるので参考にしよう。

アビリティでもう1つ注意が必要なのは、一部の特殊な取得法が必要なものの存在。例えば今回紹介した"アルテマ"などがそう。これはラーニングすることでしか覚えられないので、チャンスを逃さないように。実は召喚魔法でもこの方法で覚える究極魔法があるらしいが…。



▲ジャンプは垂直8、水平8を覚えてしまえば、ほかのアビリティを覚える必要はない。

▲"アルテマ"をラーニングするチャンスは少ない。しかもラーニング可能はラムザだけ。

アクション

- ●投石
- ●ハイポーション
- ●フェニックスの尾
- ●シールドブレイク
- ●ウエポンブレイク
- ●マインドブレイク
- ●チャージ+1
- ●波動撃
- ●地烈斬
- ●気孔術
- ●チャクラ
- ●ヘイスト
- ●ストップ
- ●兜を盗む
- ●鎧を盗む
- ●武器を盗む
- ●勧誘
- ●レベル
- ●EXP
- ●応援歌

リアクション

- ●装備武器ガード
- ●瀕死HP回復
- ●ハメドる
- ●竜の魂
- ●白刃取り

サポート

- ●取得JpUp
- ●メンテナンス
- ●格闘
- ●密猟
- ●二刀流

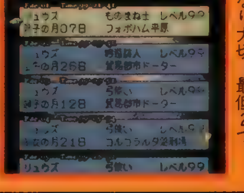
ムーブ

- ●アイテム発見移動
- ●Hp回復移動
- ●高低差無視
- ●Jp獲得移動
- ●Move+3

FFT そしてボクは そんなプレイをしてみるっ! その1

●レベルUPは絶対に必要なワケなのだ

ある程度SLGに慣れている人なら、プレイしてすぐに気がついたと思うが、このゲームは最初のバトルが終わり、ランダムエンカウントバトルが可能になると、その時点で即レベル99まで上げることができる(ランダムエンカウントの敵はこちらのレベルに合わせて強くなるため)。まあ、実際そこまでする必要はないが、最低でも早い段階(第2章程度)でそれなりに経験値稼ぎというかJP稼ぎをしておいた方が○。なぜなら、シナリオ上で登場する敵は基本的にレベルが固定していて、こちらのレベルが高ければ高いだけ、戦闘が有利に進められるのだ。一騎打ちなどで困っているときはレベルが足りないことが多いハズ。

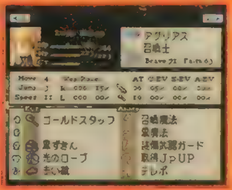


◀セーブはこまめに複数取っておくこともかなり大切。最低2つ。

FFT そしてボクはそんなプレイをしてみるっ！ その2

●レベル99になると何がお得なのか？

レベル99になると（まあ、レベル70とかでも同じ）とにかく強い。ランダムエンカウント以外でなら、これまで苦戦していた相手に楽勝で勝てるようになる。ただ、育てる際、ムチャに転職を繰り返していると、ジョブの就き方で最終的なパラメータが変わってきてしまうのでは？　という不安があると思う。コレに関しては一切心配しなくていい。上のマンガにあるように、忍者がオススメなのは確かだが、最終的に忍者のジョブになればその辺はカンタンに補正される。それ以外の数値の差（HP、MP）は微々たるモノなのだ（モンクで育成したキャラと、召喚士で育成したキャラ、HP、MPの差は共に30以内だった）。

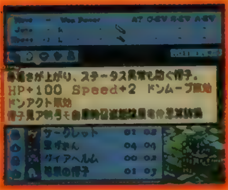


◀無名キャラより、圧倒的に強いNPC出身キャラ。トホ。

FFTそしてボクはそんなプレイをしてみるっ! その3

●レベルUPに疲れたら養豚しましょう

レベルUPも大事だけど、アイテムも大事。なかでも3章になったらモンスターを増やして密猟し、毛皮骨肉店でアイテムに換える作業はかなり重要である。つがいでもないのに、ポコポコ増え、そのくせ除名しようとするとこちらの良心をとがめるようなことを言う。そんなワガママなヤツラはジャンジャン処分して、アイテムに換えるのが正しいやり方なのだ(ちと過激)。あと、敵で人間タイプが出てきたら、装備アイテムは全ていただこう。自分が高レベルになるほど、敵はイイモノを装備している。カエルにして盗んでいくのもいいが、めんどくさい人はそいつを勧誘して仲間にし、身ぐるみをはいでから除名がラクチン。

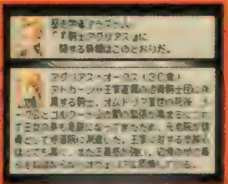


◀本当ならゲーム後半でしか手に入らないモノもゲットできる。

FFT そしてボクはそんなプレイをしてみるっ！ その4

●最強のジョブは一体何か？

たくさんのジョブが存在するこのゲームで、最強のジョブと言われたら……まあ、とりあえず、使い方は難しいが算術士がトップにくるのは間違いない。素早さはほとんどないが、魔法を瞬時に全フィールド対象でかけられるのはスゴイ魅力。算術士のホーリー＋ものまね士３人なんていう攻撃を喰らったら、ボス以外は確実に立っていられない。あっという間にケリがつく。そんなプレイしてたらゲームがつまらなくなる……という意見も確かにある。が、そうしてレベルUPしても十分楽しいのがこの『ＦＦＴ』のスゴイところ。とんでもないプレイさえもキチンと容認してしまう。これが本当の意味で名作の条件なのである。



◀年をとっても絵は変わらない。ちと、いやかなり変。

© FOREST CD BROS INC.
Blade of the Darkness
PlayStation
黒の剣
人々はその邪悪なる漆黒の龍を、
魔によってうち滅ぼそうとした……
……そして、一振りの剣が造られたのである
声の出演
カイエス
子安武人
[代表作:新機動戦記ガンダムW/ゼクス・マーキス]
シノブ
岩男潤子
[代表作:新世紀エヴァンゲリオン/洞木ヒカリ]
ゼフュードル
梁田清之
[代表作:スラムダンク/赤木剛健]
リール
長沢美樹
[代表作:新世紀エヴァンゲリオン/伊吹マヤ]
妣虎(ヒコ)
紗ゆり
[代表作:新機動戦記ガンダムW/レディ=アン]
エニス
折笠愛
[代表作:天地無用!魎皇記/魎呼]
ガルサ
川上とも子
[代表作:少女革命ウテナ/天上ウテナ]
ゴードン
古田信幸
[代表作:幽遊白書/左京]
ナレーション
銀河万丈
[代表作:新スタートレック/ウォーフ]
ハイ・クオリティにリニューアルされたグラフィックに、豪華声優陣を揃え、キャラクターボイスも充実!
画面は開発中のものです。
NOB.
プレイステーション用ロールプレイング・ゲーム
5,800円(消費税別)
近日発売予定
株式会社シーディーブロス
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03-5445-2660
CD BROS.
※ マークおよび、"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

攻略station

How to win

悠久幻想曲
同級生2
パワプロ'97
ソニービーースタリオン
虹色の青春
マリーのアトリエ
ときめきメモリアル

イラスト/ヘルカオス

悠久幻想曲

よりよい育成方法からイベントの発生条件まで！
完全攻略の第１弾ではシステム面を徹底攻略！

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC（１ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＳＳ版に遅れること約１カ月。ついにＰＳ版が発売されたぜ！ 思えば長かったような、短かったような……とにかくもう大変だったのだ。今だから明かしちゃうけど、ＰＳ版はＳＳ版よりも発売日が遅いということで、素材やサンプルロムがなかなか手に入らず、紹介記事ではいろいろと苦労したことも……。まあそんなことは忘れて、本番はこれから！ 今回からお待ちかねの攻略特集をスタートするので、みんなぜひ参考にしてね。よろしく。（Ｚ佐藤）

完全攻略 Part1

今回は基本攻略を徹底紹介!!

ＰＳ版の発売に合わせ、今回から待望の完全攻略特集がスタートだ。その第１回目ではオープニングのデータや育成方法など、システム面をメインに解説していくぞ。そしてさらに、今回はビッグニュースがある！ 『悠久』の第２弾のリリースが、はやくも決定したのだ。詳細はこの「悠久」攻略ページの最後で紹介しているので絶対にチェックしておいてね。

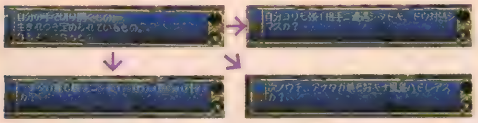
まずはオープニングパートで役立つデータを公開！

キャラメイクの法則や仲間の初期パラメータなど、オープニングパートでバッチリ役立っちゃう極秘データを大公開だ！ 特にキャラメイクのところでは、ＤＰＳオススメの主人公の作り方を紹介しているので、ぜひ参考にしてね。また、仲間の初期パラメータのところでは、ちょっと役に立つ仲間選びのポイントも教えちゃうぞ。これからゲームを始めようと思っている人にも、２回目以降のプレイの人にも役立つこと間違いなしだ！

キャラメイクについて

さっそくキャラメイクの法則について解説していこう。キャラメイクで出題される質問は１回のプレイで全７問（全問題は19問ある）。それぞれ３つの答えが用意されていて、選んだ答えによって主人公のパラメータなどが変化するようになっている。変化するものは「１．次の問題、２．主人公のスキル、３．主人公の属性、４．主人公のＨＰとＭＰ、５．主人公が覚えられる奥義と魔法」の５つ。覚えておいて損はないぞ。それでは次はＤＰＳオススメの主人公の作り方を紹介しよう。

選んだ答えによって次の質問が変化



▲３つの中から答えを選ぶことにより、次の問題が３通りに変化する。役立つスキルが入手できるのは、どの答えかな？

右のルートに沿って"◎"の答えを選んでいこう

スキルを獲得

DPSオススメの主人公の作り方はとっても簡単。右に紹介している質問で"◎"の答えを選ぶだけ！ これで、最も重要な３つのスキルも初期状態ですべて揃い、HPとMPも十分な主人公ができてしまうのだ。詳しいことは右の「結果」を見てね。

◀変化したパラメータはウインドウの横に表示されるのだ。

質問１ アナタニトッテ運命トハ何デスカ？

◎	自分の手で切り開くもの。	物理魔法	HP+10 MP−10
	生まれつき定められているもの。	神聖魔法	HP−10 MP 0
	なるようになるもの。	錬金魔法	HP 0 MP+10

質問２ 自分ヨリモ強イ相手ニ遭遇シタトキ、ドウ対処シマスカ？

◎	気力を振り絞って戦う。	戦闘術	HP+10 HP−10
	とりあえず退却して様子を伺う。	盗賊	HP−10 MP+10
	助けを呼ぶ。	音楽	HP−10 MP 0

質問３ コノ世カラ無クナッテハナラナイ物ハ何デスカ？

	食料。	料理	HP+10 MP 0
	自然。	精霊魔法	HP 0 MP 0
◎	信仰。	神聖魔法	HP 0 MP+10

質問４ 楽園トハ、ドンナ所ダト思イマスカ？

◎	そんなものは存在しない。	医療術	HP+10 MP 0
	全てが認められ開放された空間。	音楽	HP 0 MP 0
	罪に呪縛され、苦悩に満ち満ちた闇の世界。	舞踏	HP−10 MP 0

質問５ 人間ノ持ッテイル最モ強イ感情ハドレデスカ？

◎	怒り。	護身術	HP+10 MP−10
	憎しみ。	戦闘術	HP+10 MP 0
	嫉妬。	礼儀	HP−10 MP+10

質問６ アナタガ仲間ニ求メル物ハナンデスカ？

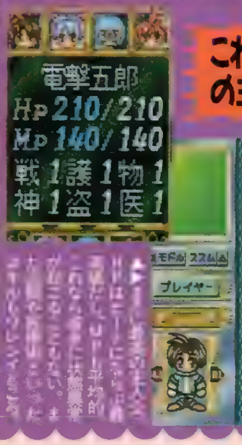
	無償の協力。	料理	HP−10 MP+10
◎	お互いを高めあうための競争心。	盗賊	HP+10 MP 0
	他人のための自己犠牲。	医療術	HP−10 MP+10

質問７ アナタハ何ノタメニ生キテイマスカ？

◎	周りの人を幸せにするため。	−	HP+10 MP+10
	自分自身を鍛えるため。	−	HP+10 MP 0
	愛する人を守るため。	−	HP 0 MP 0

結果

戦闘術や護身術、それに神聖魔法の３つの重要スキルを初期状態で見事にゲットした。好バランスのベストな主人公が誕生だ！ この主人公が覚えられる魔法と奥義に関してはP92の一覧表を見よう。ぜひ参考にしてゲームをスタートしてね。



これがオススメの主人公だ

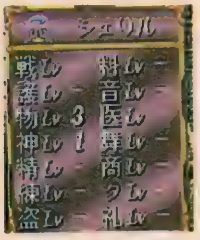
悠久幻想曲

Q&A Q：ＰＳ版とＳＳ版ではどこが違うの？（その１） A：ＯＰ＆ＥＤの歌、オープニングムービーが違う。セーブ＆ロードのスピードが（ＳＳ版より少し）速い。字のフォントが違う（ＰＳ版は丸文字）。また、読み込みを減らすためにＰＳ版では戦闘シーンが若干簡略化されている。

仲間になる10キャラの初期パラメータとオススメのグループ

仲間になってくれる10キャラの初期パラメータを一挙に公開だ。キャラによってHPやMPの値が異なっていたり、最初から魔法を覚えていたりするので、しっかりチェックしておこう。基本的にはお好みのキャラを仲間にしてまったく問題ないが、ABCのグループの3キャラでプレイすると、同時攻略がちょっと楽になるぞ。残念ながら詳しいことはまだ教えられないけど、次号以降で必ず紹介するので待っていてね。

▲各キャラの初期パラメータは、勧誘時にはわからない。誰を仲間に加えようか迷ったときは、ここにあるデータを参考に役立ちそうなキャラを選ぼう。



▲初期状態で持っているスキルもいろいろ。

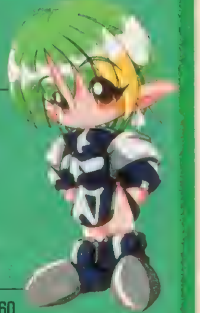
最初から魔法を覚えているキャラも!

◀メロディ、シェリル、クリス、マリアの4キャラは最初から魔法が使えるので、序盤から活躍できる。

グループA

アレフ・コールソン

能力値：HP140 MP160
スキル：礼儀作法LV3 舞踏LV1
魔 法：なし



エル・ルイス

能力値：HP170 MP130
スキル：クラフトLV3 護身術LV1
魔 法：なし

メロディ・シンクレア

能力値：HP140 MP160
スキル：錬金魔法LV3 護身術LV1
魔 法：錬金 フレイム・ジェイル
グラビティ・チェイン
ソニック・ブレイク

グループB

リサ・メッカーノ

能力値：HP180 MP120
スキル：戦闘術LV3 護身術LV1
魔 法：なし

クリストファー・クロス

能力値：HP100 MP200
スキル：神聖魔法LV3 医療術LV1
魔 法：神聖 ティンクル・キュア
ティンクル・ライト
ホーリー・ヒール

シェリル・クリスティア

能力値：HP110 MP190
スキル：物理魔法LV3 神聖魔法LV1
魔 法：物理 ルーン・バレット
アイシクル・スピア
ニードル・スクリーム
神聖 ティンクル・キュア

シーラ・シェフィールド

能力値：HP130 MP170
スキル：音楽LV3
舞踏LV1
魔 法：なし

グループC

ピート・ロス

能力値：HP210 MP90
スキル：盗賊LV3
戦闘術LV2
魔 法：なし

パティ・ソール

能力値：HP160 MP140
スキル：料理LV3
商売LV1
魔 法：なし

マリア・ショート

能力値：HP120 MP180
スキル：精霊魔法LV3 物理魔法LV1
魔 法：精霊 ウンディーネ・ティアズ
シルフィード・フェザー
イシュタル・ブレス
物理 ルーン・バレット

そのほか"属性"というパラメータも設定されているが…

各キャラクターにはHPやMP、そしてスキル以外にも属性というパラメータが設定されている。属性は火、水、土、風の4タイプ。仕事の成功率や攻撃時の命中率などに影響を与えるぞ。そのほか初期状態での主人公と仲間との信頼度は、属性によって決まるようになっている。だが属性から受ける影響はとても小さい。それに属性にこだわり始めると、攻略がより複雑なものになってしまうのだ。そんなわけで電撃PSの攻略記事では属性を無視した形で進行させていくぞ。それでもハッピーエンドは十分可能なのでご心配なく！

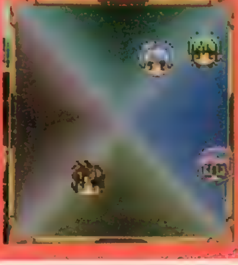
属性は細かく変化

▶キャラメイク時やイベントの会話中に出現する緑色や青色の丸いマークは属性を表している。

▲仕事のシンボルマークの上下左右についているランプもその仕事の属性を表している。

属性は気にせず

▶パーティ画面にある表で、各キャラの属性をチェックできるが、大きな影響はないので気にしなくてもOKだ。



Q&A Q：PS版とSS版ではどこが違うの？（その2） A：各キャラに3つずつ用意されているトラブルイベントのうち1つがそれぞれ違う。また、ゲームスピードは仕事実行中のチビキャラの動きが若干遅いことをのぞけば、SS版のスピードとまったく変わらない。

育成の心得

ゲームのメインとなっている育成部分を徹底解析！ さらにスケジュールの実行方法や状態変化の治療法にも迫っていくぞ。

仕事の基礎知識

スケジュールの実行方法や成功率と達成率の違い。さらに成功させるための秘訣など、仕事に関連するあらゆる事柄をここで細かく紹介していこう。なにしろゲームのメインとなっている部分なので、内容的にはかなりディープ！ ただ、覚えておいて損はないことばかりなので、これを参考にすれば仲間たちを無駄なく育成できるはず。ゲームも快適に進められるだろう。

●仕事には必ず要求スキルが設定されている

仕事の要求スキルのレベルは、その仕事によって決まっているのではない。パーティ内でそのスキルレベルが一番高いキャラと同じレベルになってしまう。つまり、仲間のスキルレベルをできるだけ同じにしておくと、仕事がより成功しやすくなる。

シンボルマークで確認

◀メイン画面ではシンボルマークとして表示される。2種類ある場合もあるぞ。

◀ヘルプ機能を使えば要求レベルを詳しく確認できる。

●基本的に仕事はマークを参考に割り当てよう

依頼されている仕事にキャラを割り当てると、その横に星印などのマークが表示される。このマークは1週間の仕事の成功率（右の達成率が、101%を越えるかどうか）を表しているぞ。つまりこれを見れば、仕事の実行前でも仕事の成功の度合いを確認することができるのだ。細かいことは考えたくないけど、とりあえず仕事は成功させたい！ という人は、このマークを頼りに仕事を割り当てていくだけでOK（基本的に黄色い星マークか青い三角マークがつかない仕事はしないように！）。これで十分に仕事を成功させることができる。逆にもっと深く仕事のことが知りたい！ という人は、右に紹介している仕事の成功率と達成率をチェックしてみよう。

マークは5種類

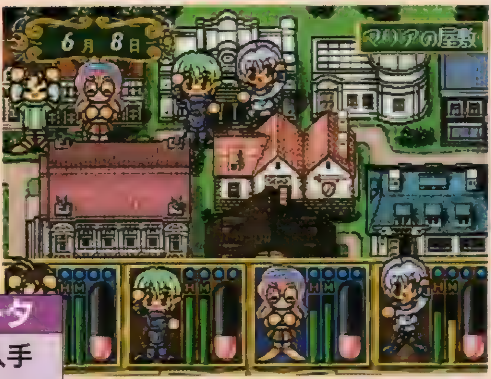
◀右下の部分にマークが点灯する。

▲5種類のマークがあり、成功率が一番高いのが星印。それ以降、左にいくに従って成功率は下がる。

●仕事の成功率について！

仕事の成功率とは各キャラの1日の働きぶりを表したもの。画面ではチビキャラの動きである程度わかる。評価は大成功、成功、失敗、大失敗、サボリの5段階。各キャラは評価に応じた経験値と達成値を入手する。また、やる気や信頼度も変化する。成功率は仕事の要求スキルレベルとキャラのスキルレベルの差が小さいほど高くなる。さらに複数人数で実行すると、スキルレベルが平均化されるので、成功率がダウンすることもある。

仕事の成功率とは？	変化するパラメータ
●1日の仕事のデキで判定される	●経験値、達成値を入手
●対象は個人	●やる気が変化
●5段階で評価	●信頼度が変化

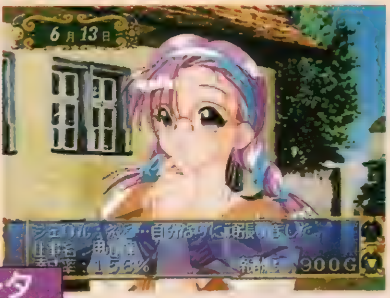


▲やる気や信頼度のパラメータは、評価が成功以上だとアップ、失敗以下だとダウンしてしまうのだ。注意しよう。

●仕事の達成率について！

仕事の達成率とは、1週間でどれだけ仕事を完成させたかを表したもの。「達成値×仕事をした人数×6日」という数式で計算され、101%以上だと成功したことになる。評価は大成功、成功、失敗、大失敗の4段階。この評価に応じてヒロイックゲージと報酬が変化するぞ。達成率を上げるには、数式を見てわかるとおり、複数人数で仕事を実行すること。4人で仕事をすれば大抵の仕事は成功するはず。わかったかな？

仕事の達成率とは？	変化するパラメータ
●1週間の仕事のデキで判定される	●ヒロイックゲージが増減
●対象は仕事全体	●報酬が増加
●パーセントで表示（MAX200%）	
●4段階で評価	



▲ヒロイックゲージを上げる大事な要素となっているのが、この仕事の達成率だ。もちろん毎週の仕事で上がる量は微々たるもの。しかし実行する機会が多いので、毎回コンスタントに仕事を成功させていけば、ゲージを8割以上にすることも、そう難しくない。

●このスキルは絶対に上げておこう

戦闘術、護身術、神聖魔法の3つのスキルは、ゲームをクリアするためには絶対に欠かせない！ これらのスキルを上げておかないと、スゴロクイベントでのライバルやボスとの戦闘で苦戦することになる。ゲーム序盤からバリバリと上げていこう。また少し優先度は下がるが、盗賊、物理魔法、錬金魔法のスキルも上げておくとベスト。他のスキルについては、余裕があれば上げていこう。

護身術

◀敵に攻撃されたときの防御力と回避率に影響。HPの少ないキャラは鍛錬だ。

戦闘術

◀直接攻撃の威力と命中率に影響。レベルが低いと敵に攻撃が当たらないのだ。

神聖魔法

◀HPを回復する神聖魔法が会得できる。これを覚えていないと全滅もアリ！

物理&錬金魔法

▶攻撃系の物理魔法、補助系の錬金魔法も覚えておいて損はナシだ。

盗賊

◀ワナの解除に役立つ盗賊スキル。必ず1人はこのレベルの高いキャラを作れ。

Q&A Q：複数人数で仕事をすると成功率が下がることもあるというのは？ A：例えばレベル1のキャラと9のキャラが一緒に仕事をすると、レベルが平均化され「(1＋9)÷2＝5」となる（実際の数式ではなく例え）。つまりレベルが5とみなされてしまうのだ。これでレベル9のキャラからすれば成功率が下がったことになる。

スケジュールはローテーション方式で実行

スケジュールをバッチリこなしていくにはローテーション方式を活用するのがベスト。方法はカンタン！　まず2人ずつペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくのだ。4人でするのは、ゲームの序盤（「実践的プレイ講座①」参照）と1週間の仕事の成功率が低い（緑の四角マーク以下）のときだけにしよう。ペアで実行したほうが信頼度も収入も多く得られるからだ。

ローテーション方式で毎回組み合わせを変更

▲2人ずつのペアなら、1週間のうちに2つの仕事を同時にできて収入も4人でやるときよりも当然アップ！　1人で仕事をしないのは、信頼度を上げるためだ。

2人ずつペアにして実行

▶ペアで仕事をさせると、3人や4人で仕事をするときよりも信頼度がより大きくアップするのだ。覚えておこう。

●キャラ同士の信頼度はすべて上げよう

キャラ同士の信頼度が低くなると、ケンカや無視といった状態異常が発生！　育成が思い通りに進まなくなってしまうぞ。信頼度を上手に上げるには、上に紹介したローテーション方式を使っていこう。この方法だと毎回組む相手を変えて実行していくことになるので、信頼度が全体的に上昇するのだ。信頼度には常に気を配ろう。

◀信頼度を全体的に上げておけば怖いものナシ！

実践的プレイ講座①

スケジュールの実行方法を変えよう

まだスキルレベルに0が多かったり、HPやMPの少ない序盤では、4人同時にスケジュールを実行して、仲間全員の基礎能力をアップさせよう。その際に実行する仕事は戦闘術、護身術、神聖魔法の3つのスキルが身につくものを必ず選ぶこと（3つのスキルをすべてレベル2～3くらいにするのが目標）。そして6月27日に発生するスゴロクイベントを境にスケジュールの実行方法をチェンジ！　ローテーション方式に切りかえるのだ。

1 最初のスゴロクイベントまでは4人で実行

キャラの基礎能力が低い序盤でいきなりローテーション方式は無謀。まずは4人で仕事をしよう。

◀4人で実行し、3つのスキルレベルを上げておくのだ。

2 それ以降はローテーション方式で実行

基礎能力が備わってくるのが6月27日以降。それからローテーション方式で実行していくのだ。

◀キャラの基礎能力が上がれば2人でも仕事は成功する。

状態異常の発生原因と治療法

仕事をしてＨＰやＭＰが極端に減少したり、仕事を成功＆失敗し過ぎたりすると状態異常が発生する。状態異常には2つの症状があり、軽症の場合は特にペナルティはない。ただ、軽症のまま放っておくと重症になってしまう。重症になると、かなりのペナルティがつく。まずＨＰ系やＭＰ系の重症になると仕事ができなくなってしまう。それ以外の系列の重症時には、仲間からの信頼度がどんどんダウン！　さらに経験値が入手できなくなり、レベルが上がらないなど悪影響の連続。下に紹介した状態異常の一覧表をよ～くチェックし、発生原因や治療法を頭に叩き込んでおくこと。そして軽症のうちに必ず治療するように！

	発生原因	症状	主人公の治療法	仲間の治療法
HP系	仕事をしてＨＰが減少しすぎると発生する。ゲーム序盤では、起こりやすい。	軽症　疲労	重症、軽症ともに仕事の入力画面で、画面左上の「クラウド医院へ行く」を実行するか、何もしないでジョートショップにいる。または、休日に「クラウド医院へ行く」か「休養する」を実行する。病院に行くとお金が500ゴールドかかるが、一発で回復するのが魅力。	重症、軽症ともに仕事の入力画面で、画面左上の「クラウド医院へ行く」（500ゴールドかかる）を実行するか、何もしないでジョートショプにいる。または、休日に「クラウド医院に行く」を実行。休日に病院に行くと主人公同伴になってしまうので、1000ゴールドもかかる。
		重症　病気		
MP系	仕事をしてＭＰが減少しすぎると発生する。ゲーム序盤で、やはり起こりやすい。	軽症　気疲れ		
		重症　ノイローゼ		
自信up系	仕事を成功ばかりするなどして、自信が上がりすぎると発生する。最も起こりやすい。	軽症　有頂天	自信過剰、自信喪失といった重症の場合は休日に「休養する」を選択して実行。そして有頂天、落ち込みといった軽症の場合は1つの仕事を4人で実行すればいい。重症は仕事実行時に直せないほか、信頼度がダウンしたり、レベルが上がらないなどの悪影響が連発。軽症のうちに治療だ。	重症の場合は休日に「遊びに行く」で対象キャラの所へ行く。仕事実行時は治せない。そして軽症の場合は1つの仕事を4人で実行。または、休日の「遊びに行く」を実行する。ただし軽症時は会話選択があり成功しないと治療不可能なので、十分に注意しよう。
		重症　自信過剰		
自信down系	仕事を失敗ばかりするなどして、自信が下がりすぎると発生する。滅多に起こらない。	軽症　落ち込み		
		重症　自信喪失		
やる気系	仕事を失敗ばかりするなどして、やる気が下がりすぎると発生する。滅多に起こらない。	軽症　無気力	休日の「休養する」を実行。または、できるだけ仕事を成功させる。	休日の「遊びに行く」を成功させる。または仕事を成功させる。
		重症　やる気喪失	休日の「休養する」を実行。これ以外に治療する方法はない。	休日の「遊びに行く」を実行して対象キャラの所へ行く。
信頼系	仕事やイベントを失敗して信頼度が下がりすぎると発生する。1度も起こらないように。	軽症　無視	休日の「休養する」を実行。または無視した仲間とは仕事を組ませない。	休日の「遊びに行く」を成功させる。無視した仲間とは仕事を組ませない。
		重症　ケンカ	休日の「休養する」を実行。これ以外に治療する方法はない。	休日の「遊びに行く」を実行して対象キャラの所へ行く。

月末の給料について

月末に支払う給料によって仲間たちのやる気が変化するようになっている。序盤はお金に余裕がないからといって、最初の提示額から下げるのは厳禁！　やる気が下がってしまい、状態異常を起こしかねないからだ。逆に提示額よりも多く支払うとやる気がアップするが、お金に余裕があっても、多く支払う必要はない。仕事を成功させていれば、やる気は放っておいても上がるからだ。それなら「スキルの鍛錬」にお金を使った方がいい。

▲数値を動かさずにそのまま決定。これでやる気はの数値は変化ナシ。

青字の場合

提示額よりも金額を上げると、数値は青色になる。このまま決定すると、やる気がアップするぞ。上げる必要はないけどね。

白字の場合

提示額のままだと数字は白。この状態でキャラに渡すのが一番良い方法。給料日はスキップする感じで、このまま決定だ。

赤字の場合

提示額よりも金額を下げると、数字は赤色になる。このまま決定すると、やる気がダウンしてしまう。絶対にやめよう。

Q&A　Q：月末の給料日のとき、提示額の数字が、白ではなく赤でした。なぜですか？　A：これは3人の提示額の合計が所持金を上回ってしまったため。このまま支払うと所持金が0になってしまうが、これ以上少なくするとさらにやる気が下がってしまう。ここは我慢してそのまま支払ってしまおう。

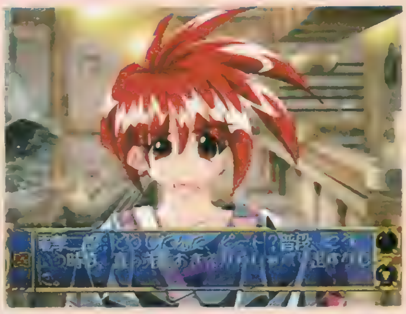
イベントの心得

4種類のイベントの発生条件を大公開！　さらに会話中、メッセージウインドウの横に出現するマークについても解説だ。

4つのイベントの発生条件を解説

仲間たちの意外な一面がバッチリ明らかになる4種類のイベントの発生条件を紹介だ。イベントでは相手キャラの信頼度や自信、やる気、住民たちの支持率を表すヒロイックゲージなどが、会話中に選んだ答えによって上下するようになっているぞ。またイベントに失敗した場合、それに関連したイベントが発生しなくなってしまうこともある！　データはこまめにセーブしておくようにしよう。

▶成功か失敗かはパーティ画面でチェック。イベントタイトルが白字なら成功。赤字なら失敗だ。



▲会話中、メッセージウインドウの横に謎のマークが表示されたハズ。実はこのマークがパラメータの変化を表していたのだ。詳しくは下にまとめたので要チェック！

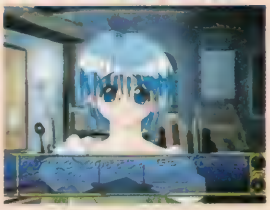
テーマ別イベント　基本的に対象キャラとの会話で進行

基本的に相手キャラと主人公の2人の会話で進行。最初と2回目のイベントは、キャラを仲間にして特定の日を迎えれば自動的に発生するはず。ただし3回目、4回目……となると、それ以前のイベントを成功させ、さらに信頼度もしっかり上げておかないと発生しないようになっているのだ。最低でもお好みのキャラのイベントは手堅く成功させていこう。

◀後半になるに従って、必要とされる信頼度の値は高くなるぞ。

トラブルイベント　仲間4人が全員参加

仲間全員が会話に参加するにぎやかなイベントだ。発生条件はキャラを仲間にして特定の日を迎えたときに、そのキャラとの信頼度が一定値を上回っていること。とりあえず信頼度さえ気をつけていればOKなので、まったく問題はないだろう。

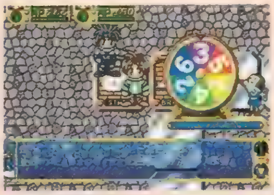


▲4人が参加するものの、1人のキャラを中心にシナリオは進行。

任務イベント　特定の日に特定の仕事を実行

▲特定の日を迎えたときに、主人公と相手キャラが同じ仕事をしていればとりあえずOK。

▼スゴロク形式のイベントも、最低2人で戦うことができちゃうのだ。



会話形式からスゴロク形式のものまで用意されているイベント。特定の日を迎えたときに主人公と相手キャラが、決められた同じ仕事を実行していると発生するぞ。信頼度や実行する人数はいっさい関係なし！　カギとなっている主人公と相手キャラが同じ仕事を実行していれば、ほかのキャラをイベントに参加させることも可能なのだ。

休日イベント　「遊びに行く」コマンドを実行

お好みのキャラと楽しい時間が過ごせる期待のイベント。各キャラごとにイベントが発生する月が決まっており、その月の間に「遊びに行く」を実行すればOK。信頼度などは関係ない。また、普段は居ない場所にキャラが居るときは、必ずこのイベントが発生するぞ（詳しくはP93を参照）。

▶発生する期間は1カ月。その間に遊びに行けばいい。

会話中に表示されるマークの意味

今選んだ会話によってパラメータはどう変化したのか？　それを表しているのが、メッセージウインドウの横に表示されるマークだ。このマークを見れば、何がどう変化したのかがバッチリわかる仕組みになっている。右の一覧表では、知っていると便利なマークとその意味について解説しているので、しっかり把握してプレイしよう。

▶マークはこの細い部分に表示される。こまめに確認だ。

▲見落とさずにチェックしていけば、パラメータの変化が手に取るようにわかるのだ。

数値アップ	数値がアップしたことを表す。HPやMP、やる気や信頼度といったマークと組み合わせて表示される。	所持金	所持金を表す。滅多に見ることはできない。所持金が増減するようなイベントもあるのか……？
数値ダウン	数値がダウンしたことを表す。やはり単独では表示されず、ほかのマークと組み合わせて表示される。	信頼度	信頼度を表すマーク。常に数値がアップするようにしよう。最も重要なマークだ。
分　岐	選択以外でシナリオが分岐したことを表す。パラメータなどによって起こるが、あまり気にする必要はない。	やる気	やる気を表す。ダウンしすぎると状態異常が起こる。そのためダウン時に警告音が鳴ることがある。
HP	キャラのHPを表す。キャラメイク時に表示されるもので、イベント中に見ることはない。	自　信	自信を表す。アップしすぎても、ダウンしすぎても状態異常が起こるため、どちらでも警告音が鳴る場合が。
MP	キャラのMPを表す。やはりキャラメイク時に表示されるマーク。イベント中には見られない。	フラグ	相手キャラのプロフィールが1カ所埋まったことを表す。おもに会話で明かされたときに表示される。
ヒロイックゲージ	住民からの支持率(ヒロイックゲージ)を表すマーク。見る機会はけっこう少ない。	バッドステータス	相手キャラがバッドステータス（状態異常）になっていることを表す。どんなときに表示されるのか？
魔法マーク	属性を表す。全部で4種類あり、赤色は火、青色は水、緑色は風、茶色は土となっている。あまり必要ではないが、とりあえず覚えておこう。	スキルマーク	スキルを表す。全14種類あり、それぞれ頭文字が表示されるようになっている。キャラメイク時以外に表示されることはほとんどない。

Q&A　Q：イベントを成功するとどんな利点があるの？　A：成功するとそのイベントの相手キャラとの信頼度とヒロイックゲージがアップ、失敗してしまうと逆にダウンしてしまう。ただ、イベントの中には失敗しないと見られないグラフィックもあるので、直前でセーブをしていろいろと試してみるのがベスト。

スゴロクイベントの心得

ルーレットの目押しの方法から戦闘時のポイントまで、スゴロクイベントの必勝法を徹底解説！

スゴロクイベントの必勝法を伝授

今回は最初のダンジョンを例にして、スゴロクイベントの必勝法について解説していくぞ。しかしスゴロクイベントで勝つためには下準備が必要。それは戦闘術、護身術、神聖魔法、盗賊といった重要なスキルをできるだけ上げておくことだ。これを怠ると、どんなに必勝法を駆使しても苦戦することは間違いない！ しっかりとキャラを育てておくことも大事なのだ。

8月27日 Good News

アリサの目を治療することができる幻のキノコが、街の外にある天窓の洞窟にあるらしい！ トリーシャからこの情報を入手した主人公たち4人は、さっそく天窓の洞窟へと向かうのだった。だが、そこには自警団のアルベルト、さらに奇妙な仮面をつけた謎の男ハメットの姿も。

◀▲トリーシャが持ってきた情報を頼りに天窓の洞窟へ。そこで最初のスゴロクイベントがスタートするのだ。

●ゲージを上手に調節すれば"6"の連発も可能

ルーレットの回転力はゲージの長さで決まるようになっている。このゲージを上手く調節すれば、思い通りの目をだすことも可能！ 右に紹介した2つは、最も簡単かつ重要なテクニックなので必ずマスターしよう。

◀上手く利用して大きい目を連発だ。

1つ先の目を出す場合

1つ先の目を狙う場合はゲージのパワーを最小にする。こうするとルーレットがちょうど1目盛り分回転し、1つ先の目が出るのだ。

ゲージを最小に!

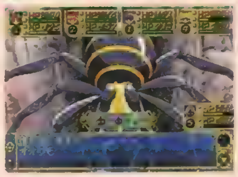
現在出ている目を出す場合

現在出ている目をもう一度狙う場合はゲージのパワーを最大にする。こうすると、ルーレットは勢い良く回転して再び同じ目でストップする。

ゲージを最大に!

●戦闘に勝つためには…!

戦闘に突入したら、とにかくHPの一番低い敵から集中攻撃して確実に一体一体潰していこう。MPに余裕があるなら全体攻撃魔法を使うのもOKだが、直接攻撃&奥義をメインに戦うのがベストだ。また、戦闘終了後は、必要ならマップ上で神聖魔法を使い、HPを回復するのを忘れないようにしよう。



敵のHPはこまめにチェック

◀攻撃する敵を選択するとき、敵のHPとMPを見ることができる。弱い（HPとの一番低い）敵から倒して行こう。

魔法や奥義を使っていこう

▶奥義はおしみなく、魔法はタイミングを見て効果的に使おう。ただし、HPを回復するためのMPは必ずとっておくこと。

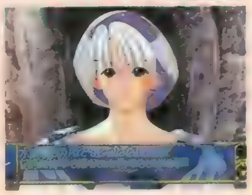
●ワナの難易度の基準

ワナのマスに止まった（通過した）とき、そのワナの解除をするのはパーティ内で盗賊のスキルレベルが一番高いキャラ。そしてワナの難易度は、そのキャラのスキルレベルによって決まるのだ。レベルが高ければ、解除がラクに（出す目が小さく）なるので、盗賊のスキルレベルの高いキャラを必ず1人は作っておこう。

▲ワナの解除に失敗すると1回休みになってしまうのだ。

●イベントマスでの行動

スゴロクのマップ内にあるイベントマスでは、会話や行動の選択が起こる。この選択によって、後々の展開が変化するので、よく考えて選ぼう。また、イベントマスを通過したとしても、強制的に止められることはないので、マスを見つけたらできるだけ立ち寄ってみよう。面白いことが起こるかも！



▲チャンスがあったら、イベントマスに止まってみよう。

●マップ上でも魔法を活用だ

スゴロクのマップ上でも魔法を使うことが可能(使えない魔法もある)。ボス戦の前にHPを回復したり、先行した敵チームにダメージをあたえたりと、とっても便利。忘れずに活用して戦いを有利に進めていこう。

▼マップ上で魔法を使い、敵チームに先制攻撃。その後、移動して戦闘で叩く！ こうするとラクに勝てるぞ。

実践的プレイ講座 ②

戦い方はゲームの前半と後半で変えていこう

スゴロクイベントを有利に進めるためには、ゲームの前半と後半で戦い方を変えるのがベスト。まず、まだ育成が不十分で敵よりも能力的に劣っている前半戦。戦闘をすると長期戦になることが多く、運が悪ければ負けることも……。そこで、先行逃げ切りで、なるべく戦わないようにしながら進んでいくのだ。そして能力的に十分敵を上回る後半戦は、逆にこちらから積極的に攻撃を仕掛けて倒し、ライバルを1回休みにしてしまおう。強力な奥義や魔法を使えば一撃で倒すことも可能なはず。こんな感じに戦い方を変えれば、スゴロクイベント全勝も夢ではない。もちろん目押しができないと難しいぞ。

前半戦では

▲能力的に弱いゲーム前半では、先行逃げ切りだ。ルーレットで大きな目を出して、ガンガン飛ばしまくっちゃおう。

後半戦では

▲後半戦になると敵よりも断然強くなるはず。自分から攻撃を仕掛け、ライバルたちを黙らせてから進んでいくのだ。

Q&A

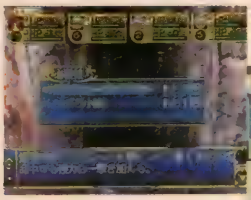
Q：なんだか怖くて1度も試してないんですが、戦闘時に逃げるとどうなるの？ A：「逃げる」を実行すると、戦闘をやめて逃げ出すことができる。ただ失敗することもあるし、成功したとしても所持金の半分を敵パーティに奪われるのだ。結論として、自分たちがよほど弱くない限りは逃げる必要はまったくない。

魔法・奥義の心得

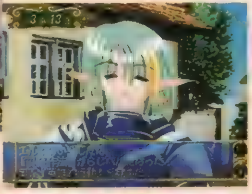
戦闘で絶対に必要となる奥義と魔法について徹底解説！　それぞれの特性や会得方法、さらに使用法にも迫っていくぞ。

奥義の使い方

奥義とは戦闘術、護身術、盗賊、料理、音楽、医療術、舞踏、商売、クラフト、礼儀作法のスキルレベルを上げれば覚えることができる得意技のこと。大きく分けて２タイプあり、プレイヤーが任意で使用できるものと、覚えているだけで戦闘時、育成時に効果が発揮されるものがある。任意で使用できるものは回数制になっていて、その回数は「スキルレベル÷２」で割り出せるようになっているぞ。また、回数は１回の戦闘が終わるとMAXまで回復するので、覚えたら遠慮せずにガンガン使っていこう。



◀消費した使用回数は戦闘終了時に回復。惜しまず使っていこう。



▶表をチェックし、ムダを避けながら育成していこう。

魔法の使い方

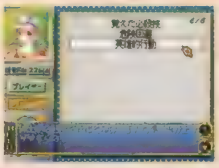
魔法を覚えるには物理魔法、神聖魔法、精霊魔法、錬金魔法のスキルレベルを上げればOK。すべての魔法はMPを消費し、その威力や効果はスキルレベルが高くなるほど大きくなるぞ。魔法を使うことができるのは、スゴロクイベント中のマップ上と戦闘時のみ。４タイプの魔法の中で、絶対に覚えておきたいのが神聖魔法だ。HPが回復できるこの魔法が使えないと、戦闘で苦戦することになるので、優先的にレベルを上げること。また、MPは基本的に回復マスに止まらないと回復しないので濫用はひかえよう。

▲スゴロクイベント時のマップ上でも活用！
▶クリスは最初から神聖魔法を覚えている。

覚えられる奥義や魔法はキャラごとに決まっている！

覚えられる奥義や魔法は、あらかじめ各キャラごとに決まっている。それをまとめたのが下の一覧表だ。表中の主人公のデータは、最初のページで作成した「オススメの主人公」が覚えられる奥義と魔法なのでお間違いなく！

◀主人公のデータはキャラメイク時に決定。



◀どうしても覚えられなかった原因が判明！

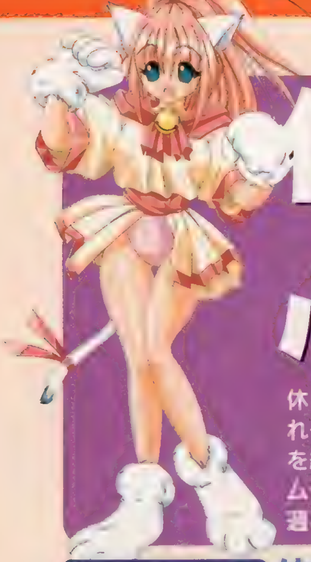
覚えられる奥義一覧

スキル	奥義名	主人公	アレフ	クリス	ピート	エル	シェリル	シーラ	パティ	マリア	メロディ	リサ
戦闘術	連撃	×	×	×	○	○	×	×	○	×	×	○
	ファイナル・ストライク	○	○	×	×	×	×	○	×	○	○	×
護身術	カウンター	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○
	危機回避	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
盗賊	韋駄天	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	○
	雲隠れ	○	×	○	×	○	×	○	○	×	×	×
料理	こしょう爆弾	×	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×
	おいしいりょうり	○	×	○	×	×	○	○	○	×	○	×
音楽	しごとのかぞえうた	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	×
	安らぎの歌	○	○	○	×	×	○	×	×	×	○	○
医療術	応急手当	○	○	○	×	×	×	○	×	×	×	○
	蘇生	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×
舞踏	誘惑の舞	○	×	○	○	○	×	○	○	×	×	×
	強烈な存在感	×	○	×	×	×	○	×	×	○	○	○
商売	トンズラ小銭	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×
	あきんど根性	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×
クラフト	身代わり人形	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○
	見よう見まね	○	×	○	×	×	○	×	○	○	○	×
礼儀作法	英雄的行動	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×
	天使の微笑み	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×

覚えられる魔法一覧

スキル	魔法名	主人公	アレフ	クリス	ピート	エル	シェリル	シーラ	パティ	マリア	メロディ	リサ
物理魔法	ルーン・バレット	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×	×
	アイシクル・スピア	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○
	ニードル・スクリーム	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○
	ヴォーテックス	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○
	カーマイン・スプレッド	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×
	ヴァニシング・ノヴァ	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×
	エンチャント・マジック	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
神聖魔法	ティンクル・キュア	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○
	ティンクル・ライト	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×
	ホーリー・ヒール	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×
	ホーリー・ライト	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○
	デストラクト・マインド	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	ライト・エミュレーション	×	×	○	×	○	×	×	○	×	○	×
	デクリーズ・マジック	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
精霊魔法	ウンディーネ・ティアズ	○	○	×	○	○	○	×	○	○	×	×
	シルフィード・フェザー	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
	イシュタル・ブレス	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×
	イフリータ・キッス	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○
	エーテル・バースト	○	×	×	○	×	○	×	○	×	○	×
	メビウス・アンフィニティ	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○
	クロノス・ハート	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×
錬金魔法	フレイム・ジェイル	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○
	グラビティ・チェイン	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○	×
	ソニック・ブレイク	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×
	アクア・レフューズ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	アブソリュート・ゼロ	○	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○
	タイムズ・ウィスパー	×	×	×	○	○	×	○	×	×	×	×
	ディメンジョン・デュオ	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×

Q&A　Q：オススメの奥義はありますか？　A：絶対にオススメなのが戦闘術の奥義である「連撃」と「ファイナル・ストライク」だ。「連撃」はＬＶ８、「ファイナル〜」はＬＶ10で修得する。どちらも高いレベルで覚えるだけあって、その威力は超強力！　最低２人（できれば全員）に、覚えさせるようにしよう。



休日の心得

休日の行動について、それぞれの効率よい利用法を紹介。しっかり覚えてムダのないように休日を過ごしていこう。

限られた行動回数を有効に活用しよう

休日には状態異常を治療したり、仲間の所へ遊びに行ったり、さらにスキルの鍛練をしたりと大忙しだ。でも行動回数は1度の休日で2回だけ！ わりと計画的に実行していかないと、やりたいことができなくなってしまうぞ。ここでは、それぞれの行動の特徴や上手な使用法などについて解説していくので、ぜひ役立ててほしい。休日を有効利用すれば、ゲームを快適に進めることができるぞ。

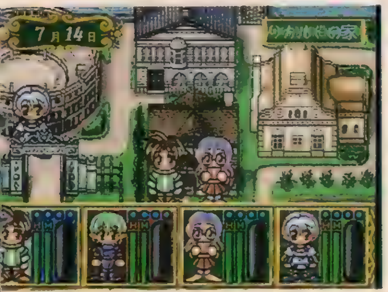
▶休日は1カ月に4回。「ステータスを見る」を含め、休日には6つの行動ができる。

▲休日になったらまず最初に「ステータスを見る」を実行。各キャラの状態やスキルレベル。それに現在の所持金や信頼度表などを確認すること。行動はそれからだ。

遊びに行く 仲間と楽しいひとときを

▲選んだ会話によってパラメータが上下するぞ。信頼度の上がる答えを探せ。

各キャラとの会話が楽しめて、うまく会話選択すれば信頼度も上がる（相手キャラが状態異常を起こしていれば、それを回復できる）。しかも、"休日イベント"が起こることもあるので、暇なときは必ず実行しよう。ただ、1つ注意しなければいけないのは、好きなキャラだけでなく、他のキャラにも平等に会うようにして、信頼度を全体的に上げておくこと。詳しいことはまだ秘密だが、同時攻略が楽になるのだ。



▲下に紹介した以外の場所にキャラが居る場合、休日イベントが確実に発生。ただ、下の場所で発生することもある。

自信過剰やケンカを治療することもできる

◀状態異常が重症になる前に必ず治療すること。

●普段仲間たちのいる場所はココ！

アレフ	洋品店ローレライ ショート科学研究所 グラシオコロシアム	シーラ	シーラの家 リヴェティス劇場 エイレン橋
クリス	学生寮 ローズレイク フェニックス美術館	パティ	さくら亭 夜鳴鳥雑貨店 役所
ピート	クラウンズサーカス 災害対策センター グラシオコロシアム	マリア	魔術師組合 マリアの屋敷 水晶の館
エル	マーシャル武器店 リカルドの家 クラウンズサーカス	メロディ	由羅の家 ローズレイク 魔術師組合
シェリル	旧王立図書館 エンフィールド学園 学生寮	リサ	陽のあたる丘公園 祈りと灯火の門 さくら亭

スキルの鍛練 自分を鍛えて強くなれ！

▲レベルにもよるが、2人で行くと費用も約2倍に！ 所持金と相談しながら実行しよう。

スキルは仕事をすれば自然とレベルアップする。所持金の少ない序盤では、無理に実行する必要はないぞ。ただ中盤以降になるとお金に余裕が出てくるはず。そうなったら、パーティに不足している重要なスキル（P88参照）を補うようにしよう。ただし、お金をかけすぎないように注意。

◀盗賊スキルなどを鍛錬するといいかも。

腕試しをする お金をかけて強者と勝負！

戦いは1対1なので、仲間に回復を頼むわけにもいかない。そのため主人公自身の戦闘術と護身術、神聖魔法のスキルレベルが十分でないと、ちょっと苦戦するだろう。闘技場へは所持金と時間に余裕ができたときに、「腕試し」的に遊びに来るのが良いだろう。

▲勝てば参加料が2倍になって戻ってくるが、わざわざ、これでお金を稼ぐ必要はない。

▼神聖魔法を覚えていないと受けたダメージが回復できないのだ。

クラウド医院へ行く 病気やノイローゼを治療だ

病院に行けば、キャラのHPとMPを完全回復させることができる。そのため、HPとMPが減少することによって発生する状態異常（病気、疲労、ノイローゼ、気疲れ）が治療できるのだ。治療費は1人500ゴールド。状態異常が重症になると仕事をすることができなくなってしまうので、数値が減少してきたら病院へ行くようにしよう。

◀どんなに数値が減少していても一発で全回復！

休養する 主人公の状態異常を治療！

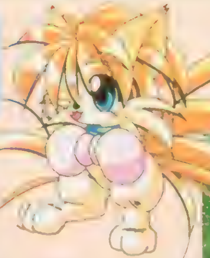
休養は主人公専用の治療・回復用コマンド。これを実行すると主人公のHPとMPがある程度回復するだけでなく、状態異常（疲労、気疲れ、有頂天、落ち込み、無気力、無視など）がバッチリ治療できるぞ。主人公が重症の状態異常を起こしていると、休養以外の行動ができなくなってしまうので、軽症のうちに必ず治療するようにしよう。

Q&A Q：会話中、ウインドウの脇に表示されるマークは？ A：マークの意味に関してはP90を参照。この中で一番大事なのは、信頼度を表す黄色い星のマーク。常に信頼度がアップするような選択を心がけよう。他のマークについては、特に気にしなくても問題はない。

第5回 『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

ヤッタ〜ッ、待望のPS版がついに発売だ！ それを記念して今回はキャラコンや新作情報など内容ギッシリでお届けしちゃうぞ。その関係上ハガキのコーナーは1回お休み。次回を待ってね。

人気キャラクターコンテスト ついに開始！



今回はプレゼント付き！

PS版の発売にともない、いよいよ待望のキャラクターコンテストを開催！ 対象となるのは「悠久」に登場する全キャラクター。メインの10人はもちろんサブキャラや、イベントだけに登場する珍しいキャラでもOK。応募すると下に紹介した「悠久」グッズが抽選で当たるのでみんなドシドシ応募してきてね。応募方法や詳しいルールに関しては、右下の「応募方法」を参照！

対象は登場キャラすべて！

▶特定のイベントにだけ出てくるキャラに投票する場合は、イベント名も書いて送ってね。みんなの熱い1票を楽しみに待ってるよ！

最初で最後(?)の超ビッグチャンス

全商品をセットで1名にお届け！

コンテストに応募してくれた人の中から抽選で1名に、超豪華な「悠久」グッズセットをプレゼントだ！ こんなチャンスは、おそらく2度とないので絶対に応募するしかないぞ。それではセットの内容について紹介しよう。

1 サントラCD

◀「悠久」に使用されたBGMと主題歌、さらに2つのヴォーカル曲を収録したCDを1枚。

2 オリジナルTシャツ

◀5キャラ分のチビキャラのイラストが入ったオリジナルTシャツ。こちらは2枚セット。

3 図書カード

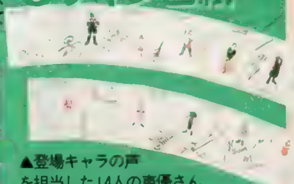
▶ナンバリング入りの限定オリジナル図書カード。500円分を1枚プレゼント。

4 旧ポスター

◀1枚に5人分のイラストが入った宣伝用の非売品ポスター。もちろん2枚セット。

5 新ポスター

▼初公開となる宣伝用の新ポスター。横長になり、イラストも新しくなっている。2枚セットだ。



6 サイン色紙

▲登場キャラの声を担当した14人の声優さんたちのサイン色紙。これを14枚セットにしてプレゼントしちゃおう。

7 マウスパッド

◀それぞれイラストやデザインの異なる4種類の特製マウスパッド。最後もド〜ンと4枚セットだ！

さらに合計42名にこれらの賞品をプレゼント

超ラッキーな1人になれなくてもまだチャンスはある！ コンテストに応募してくれた人の中から、さらに抽選で42名に各グッズをプレゼントしちゃうぞ。賞品は上のグッズセットの①〜⑦までの7種類。このうち④のポスターは2枚セットで9名、⑤のポスターも2枚セットで2名。⑥のサイン色紙はどれか1枚を14名。⑦のマウスパッドもどれか1枚を8名にプレゼントだ。

❶	サントラCD	1名	❺	新ポスター	2名
❷	オリジナルTシャツ	4名	❻	サイン色紙	14名
❸	図書カード	4名	❼	マウスパッド	8名
❹	旧ポスター	9名			

応募方法

人気キャラクターコンテストの投票ルールについて発表しよう。ルールは「1．投票するキャラ1人の名前を書く。2．このページの左下にある応募券を切り取って貼る」ということ。この2つを守らないと無効になるので要注意。住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに書いてね。また、イラスト入りも大歓迎だぞ。締め切りは9月11日(当日消印有効)。果たしてどのキャラが1位になるかな？

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部
人気キャラクターコンテスト係

※イラスト入りでキャラコンに応募する人は、応募券をハガキの表の貼ってね。

悠久幻想曲

悠久 キャラコン 応募券

今度はサブキャラたちがメインキャラに!!

悠久幻想曲2（仮）

ファンも仰天のビッグニュ～ス！　なんと『悠久幻想曲』の第２弾が'98年春の発売に向けて動き出したのだ。気になるその内容だけど、トリーシャや由羅、ローラといったサブキャラたちがメインキャラに昇格、育成可能になるようだぞ。さらに新キャラも続々登場予定なのだ。詳しくは次号で紹介できそうなのでチェックしてね。

情報パラダイス

PS版の発売と同時に「悠久幻想曲」関連の文庫や攻略本などが続々登場したぞ。それらを一挙に紹介していくので、気になる人はまるごとチェックしてみよう。

コミック・文庫が続々発売！

●電撃G's文庫「悠久幻想曲」

登場するキャラクターたちの素顔や、この世界のことについてもっと深く知りた～い！　そう思っているみなさんにオススメなのが電撃文庫「悠久幻想曲」。執筆しているのは、たきもとまさし氏で、「悠久」の物語やＣＤドラマのシナリオも手掛けている人だ。この文庫には「エルとマリアと花束と……」や「謎の猫少女、あらわる」など、全８編のエピソードが盛り込まれているぞ。これはファンなら絶対チェックの一冊。いますぐ本屋さんへ走ろう！

◀電撃文庫「悠久幻想曲」。定価￥530（税別）で好評発売中。ぜひチェックしてみよう。

●悠久イベント

TGSで悠久のイベントを開催！

東京ゲームショーのメディアワークスブースで行われる「悠久」のイベントで、セーブデータの自慢大会を開催！　これは、キャラのプロフィールの埋まり具合やクリア時のスキルレベル合計といったデータを競い合う大会だぞ（詳しくはＰ230で）。

●電撃攻略王

「悠久幻想曲公式攻略ガイド」

すべてのイベントのクリア方法からハッピーエンドの条件まで！　ゲームの謎を完全解析しちゃう攻略ガイドも好評発売中。定価は￥950（税別）。これでお好みのキャラとの友情を一気に深めるベシ。

●電撃G's文庫「エターナルメロディ」

▲電撃文庫「エターナルメロディ」。定価￥550（税別）

ウェンディやカレン、リラやメイヤーたちに再び会える！　昨年の冬に発売された育成SLG「エターナルメロディ」の文庫本も好評発売中だ。いままで明かされていなかった登場キャラたちの過去や現在の生活などが、この一冊でバッチリわかっちゃう！　著者は祭紀りゅーじ氏。

●インターネット開局！

『悠久』のウラ情報がここに！

「悠久」に関する情報はインターネットでも見ることができるぞ。ここでは誌面でまだ公開できない最新情報や「悠久」の舞台設定に関すること。さらに極秘のウラ情報などがバッチリ公開されているぞ。ゲームをカンペキにやり尽くし、文庫も読んじゃったぜ～っ！　という気合いの入ったみなさんは、こちらもチェックしてみてはいかが？

アドレス　URL.http://www.mediaworks.co.jp./

次回は各キャラのイベントデータを大公開！

次号では情報のイベントデータを大公開！　イベントの発生日や発生条件などを各キャラごとに紹介していく予定なので楽しみに待っててね。また新たに発表された「悠久幻想曲2（仮）」の新情報も公開の予定。こちらも見逃せないぞ。

はみ出し情報　今回はお休みしたけど、次回にはイラストコーナーも再開するぞ。そんなわけでイラストハガキや記事に関する意見や希望を大募集だ。

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館　電撃ＰＳ編集部「悠久幻想曲」なかよし倶楽部 イラスト＆言いたい放題の係まで！

同級生2

『同級生2』攻略も3回目。今回はオリジナルキャラ2人を含む4人の攻略&ワンポイント情報だ。

発売中 AVG	▶¥6,800 限定版¥13,800 ▶パンプレスト
	▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

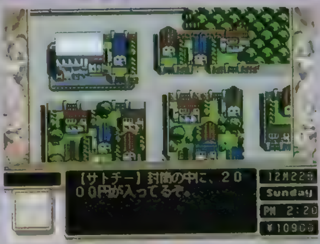
12体のフィギュアが付いてくる、限定版のEXTRABOXはちゃんと買えたかな？　箱が超ビッグだから、持ち帰るのが恥ずかしかったでしょう。値段はちょっと高いけど、コストパフォーマンスはかなりいいよね。TVの前に12体のフィギュアをズラ～ッと並べて、本誌の攻略を見ながらプレイすれば、キミのお部屋は『同級生2』パラダイス！　思う存分『同級生2』の女の子たちとあま～いラブロマンスを楽しんじゃおう！　まずは、どの子をクリアする!?　（さとちー）

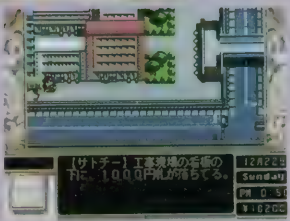
彼女とハッピーエンディングを迎えるための完全攻略

待ちに待ったPS版『同級生2』、みんなはゲットしたかな？　完全攻略も今回で3回目。すでに12人のキャラクターを攻略してきたが、今回はPS版オリジナルキャラの西御寺静乃と山本律子、同級生の加藤みのりに、『1』に登場した田中美沙の4人を完全攻略。スケジュールカレンダーに加えて、キーポイントになるイベントをチョイスして紹介しているので、これさえ読めばハッピーエンディング！

◀ハッピーエンディングを迎えた女の子は、クリア後にアルバムモードでイベントシーンを見ることができるぞ。

知って得するスペシャル情報　快適にプレイするためのアドバイス！





▲▶八十八町では、公園の横の林。如月町では、道が行き止まりになっている工事中の看板付近に落ちている。

お金

このゲームで重要なポイントになる時間と所持金。時間は建物に入ったり電車で移動、またはイベントによって一定の時間が経過するようになっている。これにより1日の行動に制約がつき、ムダな行動をとっていると重要なイベントを見逃してしまうことになる。常に現在の時間を確認しながら行動しよう。基本的に、行動のメインになる時間は、午前8時から午後6時までと覚えておこう。

また、所持金が減ってしまったら、道の行き止まりを調べよう。お金が落ちていることがあるぞ。

▲深夜、やることがないときは時間を進めてくれる夢仙人を活用しよう。

時間

CharacterFile・11
コンビニの鈴木ひろ子に注意!!
加藤みのり

完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月22日～27日	AM9:00～PM4:00	弓道部練習場
	AM8:00～AM9:30	３年B組の教室
	AM8:00～AM9:30	３年B組の教室
12月22日・23日	AM10:00～PM6:00	コンビニ店内(ひろ子に会う)
12月25日	PM1:00	コンビニ(ひろ子に会う)
12月25日～28日	PM3:00～PM6:00	校門(西御寺に会う)
12月29日	AM10:30～AM11:30	学校のネット裏
	PM1:00～PM5:00	白蛇ヶ池公園
12月30日～1月3日	AM10:00～PM6:00	コンビニ店内
1月3日	AM10:00～PM6:00	コンビニ店内
1月4日	AM10:00～PM12:00	如月町 如月神社 高台→八十八駅 BIGFOX 八十八駅
1月5日	PM1:00	遊園地
1月7日		みのりに告白

12月25日

▲コンビニでアルバイトをしている鈴木ひろ子に会うことが必要。じつは、彼女が加藤みのりなのだ。

12月29日

▲12月25日に西御寺から女性の話を聞いていると、ネット裏で西御寺に告白するみのりのイベントが発生。

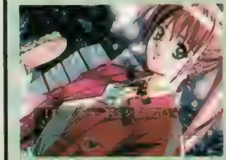
CharacterFile・12
美沙と出会えればあとは簡単！
田中美沙

完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月25日～28日	AM9:00～PM3:00	八十八駅
12月26日～28日	AM9:00～PM5:00	八十八駅
12月29日	AM9:00～AM9:30	テニスコート→喫茶店
12月30日→31日	PM0:45～PM2:00	八十八駅 遊園地 レストラン
1月6日	AM9:00～AM11:00 またはPM5:00～PM11:00	リビングルーム
1月7日		自宅前で美沙に告白

12月29日

▲八十八町で美沙と2回目にぶつかると、テニスで勝負する約束ができる。彼女のテニスウエアがナイス♥



12月30日

▲2度目のデートは、スタジオATARU内にある遊園地。その後、レストランで楽しい食事をするのだ。

©BANPRESTO 1997 © ELF 1995

PS版オリジナルキャラの2人も完全フォロー!!

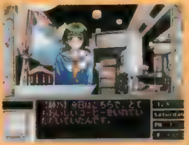
CharacterFile・13 西御寺静乃

SHIZUNO SAIONJI

西御寺の妹はやっぱり手強い!?

12月28日 喫茶店でティータイム

静乃が、主人公の自宅の喫茶店でティータイムを楽しんでいる。普段、あまり彼女と会話を交わすチャンスがないので、ここでしっかり話をして親しくなっておこう。

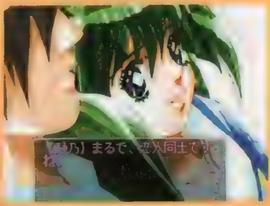


12月31日 静乃の家庭教師を引き受けよう

なんとこの日、静乃から家庭教師をしてほしいと頼まれるのだ。もちろん返事はOKだよね！　これを機会に、静乃と一気に親しくなることができるぞ。これはなかなかラッキーだ！

1月4日 楽しいプールでのデート

１月２日に静乃とデートの約束をしていれば、４日にはBIGFOXの室内プールで彼女のステキな水着姿を見れちゃうのだ。BIGFOXは隣の如月町にあるので、電車での移動に30分かかってしまう。くれぐれも約束の時間に遅れないよう、早めに如月町へ行くといいぞ。間違って静乃の水着姿を見逃すなよ。



▲あまり水着を着そうにない静乃だけに、この日の彼女の姿はインパクトが強いのだ。

完全スケジュールカレンダー

日　付	時　間	場　所
12月25日～28日	PM0:00～PM3:00	自宅前
12月25日～30日	AM10:00～PM1:00	西御寺の家(西御寺に会う)
12月27日～31日	PM0:00～PM6:00	スタジオA.TARU
12月28日～31日	PM1:00～PM3:00	喫茶店
12月30日～31日	PM6:00～PM8:00	西御寺の家
1月1日	PM1:00～PM8:00	八十八公園
1月2日	PM6:00～PM8:00	自分の部屋
		西御寺の家
	PM6:30～PM7:30	西御寺の家
	PM9:00～AM3:00	西御寺の家
1月2日～4日	PM6:00～PM10:00	西御寺の家
1月2日～5日	PM1:00～PM3:00	西御寺の家
	PM9:00～PM11:00	西御寺の家
1月4日	PM4:00～PM6:00	BIGFOX
		八十八駅
1月4日～6日	PM0:00～PM4:00	自宅前(西御寺の挑発)
1月6日	PM4:30～PM5:30	八十八海岸(西御寺と決着)
1月7日		静乃に告白

CharacterFile・14 山本律子

RITSUKO YAMAMOTO

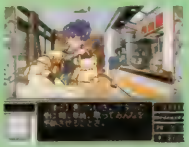
律子の悩みを聞いてあげるのだ

12月24日 親友の可憐とも会っておこう

ロックシンガーの律子は、同じ芸能人のアイドル、舞島可憐ととっても仲良しなのだ。最初は可憐と会って、律子に関する情報を聞き出すことも攻略に必要な条件だぞ。

12月25日 ファーストフードで食事タイム

ファーストフード店で律子と食事をしながら、彼女の夢についていろいろ話を聞こう。憧れのロックシンガーになった彼女が、現在思っていることっていったいなんだろう!?



12月27日 意外なところで律子とバッタリ

律子と出会う場所は、如月町にある工事現場と、けっこう意外な所なのだ。このあと、律子のロフトで泊まるためには、事前に工事現場でアルバイトをしておく必要があるのだ。

1月2日 律子の熱いライブを観賞

TV局で、律子のライブコンサートを観ることができる。熱く熱唱する律子の姿を見ると、彼女への思いがさらに強くなる感じ。メチャメチャかっこいいぞ。ここまで来ればあと少し。

完全スケジュールカレンダー

日　付	時　間	場　所
12月23日～26日	PM4:00～PM10:00	芸能プロダクション
12月24日～27日	PM2:00～PM4:00	TV局
	PM8:00～AM0:00	八十八駅(可憐に会う)
12月25日～29日	PM3:00～PM6:00	ファーストフード店
12月27日～30日	PM7:00～PM10:00	工事現場
		如月駅
		律子のロフト
12月28日～30日	PM3:00～PM6:00	芸能プロダクション
12月29日～30日	AM10:00～PM8:00	八十八海岸
12月29日～31日	PM3:00～PM6:00	TV局(可憐に会う)
1月1日	AM9:00～PM3:00	ゲーセン
	PM6:00～PM10:00	BIGFOX
		律子のロフト
1月2日～3日	PM4:30～PM5:30	TV局
1月4日～6日	PM0:00～PM6:00	芸能プロダクション
1月5日～6日	PM7:00～PM8:00	TV局(可憐に会う)
1月7日		律子に告白

実況パワフルプロ野球'97開幕版

意外に盲点となりそうなサクセスモードの基本部分を徹底解説！　野球もゲームも"基本"が大事です。

発売中	▶¥5,800 ▶コナミ
SPG	▶MC(5ブロック) ▶2P 対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

N64版とは違うイベントもあるので、初心者はもちろん、ヘビーユーザーでもとことん楽しめるPS版のサクセスモード。残念なのは、特殊能力に「レーザー光線○」が無いこと（そんなもん、あるかっ!!←担当編集T談）。ほかにも桑○の特殊能力で「イメージアップ」とか、古○の「監督と仲が悪いかも」、イチ○ーの「マスコミ嫌い」なんてのがあったら……。でも、こういうのを忠実にシミュレートしたら、公認ソフトの許可が下りないですね。（今年もBクラス）

サクセスモードの基本育成法を伝授！

SFC版やN64版でサクセスモードをプレイした人なら、最初からオールAの選手を目指してかまわない。でも、このPS版で初めてプレイする人は、まず1年のスケジュールを頭に入れ、1軍に昇格することを目標にしよう。昇格のシステムを把握していくことで、監督やコーチの評価を調整するという"サクセスモード必須"のテクニックもわかってくるぞ。また、超人選手を作るために重要なのは、2月と11月のキャンプで実行できる投球&打撃練習。パラメータUPや特殊能力の入手に必要な経験点を大幅に得ることができるのだ。キャンプ中は積極的にこなそう。

▲パラメータがオールAの選手を作るには、能力値を上げるのに必要な経験点が少なくてすむ「センス○」があるとラクになる。重要!!

▲投球&打撃練習は、通常の練習より経験点が多く稼げる。ただし打撃練習の場合は、パワーをCぐらいまで上げてないと打球が飛ばないぞ。

1年の流れ

月	内容
2月	キャンプ …投球練習・打撃練習可
3月	練習・オープン戦→昇格
4月〜9月	練習…パラメータUP 2軍リーグ戦…評価UP→昇格
10月	秋期練習…パラメータUP
11月	秋期キャンプ …投球練習・打撃練習可
12月	契約更改…クビ・現役続行・昇格 オフ…帰省（練習不可）
1月	自主トレ …練習メニューが制限

超人選手育成のために心がけたい4つのポイント

キャラメイクからすべてが始まっている

キャラメイクをして入団したら、真っ先にステータスを見てみよう。ここでもしマイナス要素の特殊能力があったら即、作り直しだ。ベストなのは、最初から彼女がいて、いくつかの特殊能力（とくに「センス○」）を持っていること。なかなか、そんな選手には会えないけどね。

◀「ランナー×」とか持病の「しゃく」なんてのがあったらリセット！

彼女のラブラブパワーを活用しよう♥

やる気や体調を回復してくれる彼女は、なるべく早めに作っておきたい。回復のほかにも、バッドステータスを治してくれたり、デートイベントなどで特殊能力が入手できたりと、その威力ははかり知れないのだ。とくに3年目の誕生日プレゼントでは"いいもの"をくれるぞ！

◀彼女のいないサクセスモードは、僧侶のいないRPGみたいなもの？

有効な特殊能力を身につけよう

パラメータがオールAでも、ピンチでピヨったり、左投手に弱かったりしたら最強とは言えない。これを補う有効な特殊能力を入手していくことも必要なのだ。その入手方法は、経験点を使うものや、イベントで手に入れるものなどさまざま。簡単には入手できないものもあるぞ。

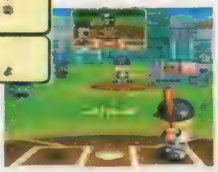
◀経験点で得られる特殊能力は、しっかり入手しておきたいもの。

▶イベントで得られる特殊能力。その入手方法を探し出してみよう

3年目まで昇格しないように調整

実は最も重要なポイントがコレ。必要以上に監督やコーチの評価を上げると、まだ発展途上の選手を1軍に昇格させられてしまう。そんなときは、投手は四球で降番、打者はバントで凡退させるなど、試合でわざと評価を下げるのだ。3年目まで2軍で鍛え続けることが鉄則だぞ。

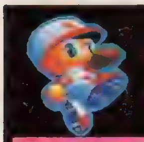
◀監督の「かなりイイもの〜」というコメントがボーダーラインだ。



▶四球を連発して点を取られ、わざと降板することも必要なのだ。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBN BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

投手と野手それぞれの基本的な育成法がコレだ



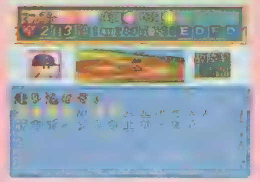
投手育成

投手王国を築き上げるにはじっくり育てることが大事!

[illegible]

❶まずは走り込みでスタミナUP!

選手育成のうえで最初にしなければならないのは走り込みだ。まずはこれを3カ月ぐらい続けて、スタミナをつけよう。故障率も下がっていくし、まさに基本中の基本と言える練習だ。また、ここで監督やコーチの評価をある程度上げれば、試合に出してもらえるぞ。


▲スタミナは、最低でもCぐらいまで上げておきたい。

❷失投を防ぐために制球力をUP!

「!」マークがつくと、狙ったところに球がいかないばかりか、スローボールになり打たれやすくなる。コントロールの能力をUPさせて失投率を下げよう。逆に、あえて制球力を上げず"荒れ球"を武器にした投手を作ってもいいかも。

CHECK! ぜひともほしい特殊能力

経験点を使う能力UPコマンドには、投手として最低限入手しておきたい特殊能力がある。でも、あせって入手しないこと。イベントで手に入れられることがあるかもしれないしね。

ピンチ○	ピンチでビヨリにくい
重い球	球質が重くなり 球が飛びにくくなる
対左打者	左打者に対すると 能力がUPする

❸球速と変化球のバランス

変化球は5種類まで覚えられるけど、球速と変化球を5種類ともMAXにするのはきわめて困難。変化球は2～3種類程度にして、どれか1つの変化球をMAXまで上げた方がいい。オススメなのは、シンカーやスクリューなどの落ちながら曲がる球だ。

◀球速は経験点を使っても上げられるので、後回しにしてもいい。2年目からでも十分間に合うぞ。

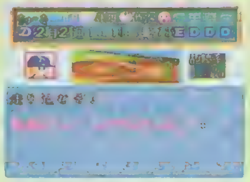
野手育成

バランスのとれたオールマイティな選手をめざそう!

[illegible]

❶やはり走り込みは基本中の基本

投手編と同じく、野手編でも、まずは走り込みだ。ここで監督とコーチの評価を上げ、試合に出ておかないと1年目からクビを宣告されることがあるのだ。でも評価を上げすぎないよう、ほどほどにね。


▲打者に必要な筋力ポイントを得ることができる。故障率も下がるぞ。

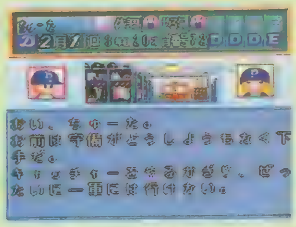
❷経験点を使ってパワーをUP!

パワーは、早いうちにCまで上げておこう。パワーが低いと、強振してもほとんど飛んでくれないので試合や打撃練習で好結果を残せないのだ。筋力ポイントを得たら、こまめに、少しずつでもパワーを上げよう。

▲Cまで上げておけば、比較的ラクにヒットが打てるようになるぞ。

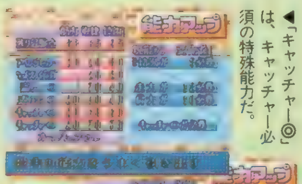
❸守備力をUPしてコンバートを防ごう

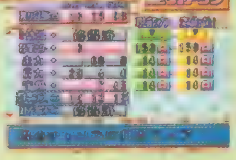
3年目に守備力がC以下(ポジションにもよることも)だと、強制的に他のポジションにコンバートさせられてしまう。同時に守備力も下がってしまうので、コンバートのデメリットはかなり大きい。とくに「キャッチャー◎」など専用の特殊能力は、ポジションが変わると意味が無くなってしまう場合がある。3年目までに守備力をBまで上げておこう。守りは野球の基本です。


▲「イヤです!」とは言えない強制イベント。ポジションを勝手に変えられてしまうのだ。

❹特殊能力をゲット!

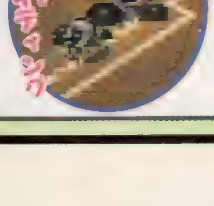
特殊能力はイベントで入手するものも多く、能力UPコマンドの中にある能力と重複していたりする。そのため特殊能力はできるだけイベントで身につけるようにして、1軍に昇格するときに持っていない能力を入手するという方法がベストなようだ。いろんな選択肢を試していけば、いずれ効率よくゲットできるようになるハズ。同じ特殊能力でも何通りかの入手法があるので、探してみよう(公開できないのが残念…)。


◀「キャッチャー◎」は、キャッチャー必須の特殊能力だ。


▶「チャンス○」はとあるイベントでも入手可能なのだ。

CHECK! 選手に個性をつけよう!

オールAばかり目指していると、確かに強いけど無個性な選手しかでき上がらなくなる(個性があっても弱くちゃダメだけどね)。そんなわけで選手に個性をつける場合の一例を紹介してみよう。単純に考えれば、上位打線はパワー重視、下位打線は守備力重視ということになるけど、パラメータだけではなく、特殊能力でも個性をつけてみよう。



打順別

1～2番打者	走力はもちろんA。特殊能力は「ヘッドスライディング」「内野安打」「バント○」「アベレージヒッター」「盗塁○」など、とにかく走力に関するものを入手する。
3～5番打者(クリーンアップ)	パワーA。特殊能力は「アベレージヒッター」「パワーヒッター」「チャンス○」「対左投手○」など。「サヨナラ男」のように、簡単には入手できない能力もほしい。
6～9番打者	実際の野球なら、打力の低い選手がだいたい下位打線を打つものだけど、わざわざそんな選手を作るというのも…。まぁ、このへんは自由に作ってみましょう。

ポジション別

キャッチャー	守備力、肩力はA。そして絶対必要なのは「キャッチャー◎」。これはピンチでも投手がビヨリにくくなり、スタミナの消費も少なくなる捕手専用の特殊能力なのだ。
内野	守備力、肩力A。「返球○」。守備に関する特殊能力は少ないので、その分、打撃に関する特殊能力やパラメータUPに努めよう。走力も高ければグッドですね。
外野	守備力、肩力、走力A。「返球○」。実際は守備力が劣る選手を外野にまわしたりするけど、イチロー並の選手をめざすなら、やはり守備力はAでしょ。

ダービースタリオン

牧場を一度軌道に乗せてしまえば後はサクサク進む。今度はそこからさらに一歩抜け出してみよう!

発売中 競馬SLG ▶¥6,800 ▶アスキー ▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

データ量が増えたはいいが、どれを使っていいかわかりにくくなるばかり……では、せっかくの新作が泣く。焦って強い馬を目指してばかりいる必要はないし、すべての種牡馬・繁殖牝馬をたらい回しに使う必要もない。気に入った馬から順にいろいろと使い方を模索してみるのが「ダビスタ」の楽しみかたである。新たな発見の旅へ、安い牝馬・1億円程度の牝馬・高額の牝馬の3段階に分けて、それぞれ配合をいろいろ試してみよう。(横井 顕)

最強馬育成講座 第一回

Written by 横井 顕

PROFILE 最強馬づくりをライフワークにする「ダビスタ」職人。彼の配合理論及び育成理論は他者の追随を許さない。今回から数回にわたり、彼の馬づくりのノウハウを伝授してもらうことになった。なお、NIFTY競馬フォーラムなどでも彼に会えるぞ。

■面白配合から配合相手を探す

面白配合というのは、同系の血が偏らないようにさまざまな異系の血を織りまぜることを尊重するシステムである。これにより勝負根性がある程度底上げされ、スピード・スタミナの爆発の上限が一段上がる。基本的な部分は次ページ下のコラムにまとめてあるのでそちらも参照してもらうとして、まずは本当に強い馬を作るために覚えておくべきことから始めよう。

面白配合の真価はスピード・スタミナの上限UPにある。これは、基になる能力を伸ばす直接の助けになるものではなく、本来なら極限近くまで行くべき馬が、ある一定以下に押さえ込まれてしまう(注1)、というハンデを取っ払うだけのものである。だから、そこまでのレベルに到底届かないようなあたりで苦戦しているような場合にはあまり意味を持たない。

なお、今のところ極限レベルの能力を秘めた馬は(私が作っている中においても)あまり見あたらず、面白配合の効果は勝負根性の底上げにのみ発揮されている場合がほとんどである。ということで、まだまだ面白配合中心というには少しおこがましいが、今後の研究対象として押さえておこう。

面白配合を押さえた上で、インブリード・ニックスを加味していくのを基本的なスタンスにしよう。インブリードは確率が低いながら能力を爆発的に伸ばす力を持っており、ニックスは全体的に能力を若干高める効果を持っている。より高い能力を持った馬を狙うなら、インブリードのほうを重視すると良い。……というのは前作までのセオリーで、今作ではニックスの効果もやや高くなっている感じがある。ニックスのほうを重視するとまではいかないが、それなりにニックスも使っていくと良いかもしれない。このあたりはまだちょっと不明な部分でもある。

▲初期牝馬の中ではかなり素質を秘めた馬。ノーザンダンサー系とニックスだ。

ニックスはスピードとスタミナを補強する。インブリードを底力UP中心に狙っていくと、バランス良く能力を補強できる。底力UP効果のインブリードは、ネアルコ・ハイペリオン・グレイソヴリン・ターントゥ・ノーザンダンサーといったあたり。特にスピードUP効果も同時に持つネアルコ・ハイペリオン・グレイソヴリンなどが狙い目。比較的多くの馬が持っている血であり、わりと簡単にクロスさせることができる。

インブリードを使う上で注意しなければならないのは、気性難効果を持つものをできるだけ避けるということ。特にナスルーラ。非常に多くの馬がこの血を持っており、すぐにクロスしてしまう。ナスルーラでしか能力UP効果を得られないという場合や、特別な狙いがあってかける場合ならともかく、他にもインブリードやニックス効果が期待できるなら気性難インブリードは極力避けるべきだ。

以上のことをひと通り踏まえて、3頭の繁殖牝馬で実際の配合例を考えてみよう。

まず初期牝馬としても登場するテーブルワイン。今回ニックス対象系統に入り、非常に使えるようになったリボー系。インブリードの血はネアルコ・ハイペリオンを持つ。となれば、配合相手は必然的にノーザンダンサー系の種牡馬となる。特にハイペリオンの血を2つ持つスイフトスワロー・ノーザンテーストあたりが最適だ。ラグビーボールやロイヤルアカデミーなども、種付料のわりに良い産駒が出やすい。次にエヴァミルク。1億円クラスの中級牝馬。こちらもリボー系で、ノーザンダンサー系との配合でニックスになる。インブリードの血は、ネアルコとネイティヴダンサーが狙い所。ノーザンダンサー系種牡馬との相性はバッチリだ。安いところではギャロップダイナ。ナスルーラのインブリードがかかってしまうが、気性Cと絡めてここは最初から去勢することを考えるのが良策。これでスピードダブルUP効果が2本という恩恵を受けられるなら、十分な犠牲だ。一方ソヴィエトスターとの配合なら、インブリードはネアルコとネイティヴダンサーだけ。短距離同士で、産駒に十分なスピードを伝えられるだろう。やや高額な種牡馬では、マルゼンスキーが面白い。ネアルコ・ネイティヴダンサーに加え、プリンスキロのインブリードが発生する。これはダート適性・回復力をUPさせる効果がある。王道を行くならやはりノーザンテースト。外国種牡馬ではストームキャットが良い。最後は2億4千万円の牝馬エバレットチャーチ。この馬は、けっこう面白配合になりにくいが、父がダンチヒであるため、底力A→底力A等の代重ねができるのが強み。これで面白配合&ニックスを作るならトニービン。ナスルーラのインブリードが入るものの、産駒のレベルはかなり高く安定する。他は、クラリオン系と面白配合&ニックスになる、ノーリュート・トウショウペガサス、そして外国種牡馬のインディアンリッジがあげられる。ニックスを使わないなら、ホリスキーあたりが面白い。

▲高額なものの面白配合になりにくい。インブリードで能力を補強しよう。

基礎データ

上の本文中に出てきた繁殖牝馬のデータは以下の通り。それぞれ系統・スピード・スタミナをきっちり把握しておこう。それぞれの下に5頭の配合相手候補の種牡馬を挙げ、面白配合・ニックスの有無、インブリードの本数を表記してある。基本的にまず面白配合優先、そしてニックス・インブリードを加えていくようにしよう。

サンプルケース1 テーブルワイン

データ			
系統	リボー系	基礎お台	700万
スピード…3		スタミナ…3	

●オススメ種牡馬

名称	Fee	系統	面白	ニックス	インブ
スイフトスワロー	160万	ノーザンダンサー系	○	○	3
ラグビーボール	200万	ノーザンダンサー系	○	○	1
ロイヤルアカデミー	350万	ノーザンダンサー系	○	○	1
ノーザンテースト	1800万	ノーザンダンサー系	○	○	3
ダンチヒ(※)	2500万	ノーザンダンサー系	○	○	2

サンプルケース2 エヴァミルク

データ			
系統	リボー系	基礎お台	11,500万
スピード…8		スタミナ…5	

●オススメ種牡馬

名称	Fee	系統	面白	ニックス	インブ
ギャロップダイナ	80万	ノーザンダンサー系	○	○	3
ソヴィエトスター	300万	ノーザンダンサー系	○	○	2
マルゼンスキー	800万	ノーザンダンサー系	○	○	3
ノーザンテースト	1800万	ノーザンダンサー系	○	○	2
ストームキャット(※)	2200万	ノーザンダンサー系	○	○	4

サンプルケース3 エバレットチャーチ

データ			
系統	ノーザンダンサー系	基礎お台	24,000万
スピード…9		スタミナ…6	

●オススメ種牡馬

名称	Fee	系統	面白	ニックス	インブ
トニービン	1500万	ゼダーン系	○	○	1
ノーリュート	250万	クラリオン系	○	○	0
ホリスキー	250万	ノーザンダンサー系	○	×	3
トウショウペガサス	60万	クラリオン系	○	○	0
インディアンリッジ(※)	900万	クラリオン系	○	○	0

馬名の後ろに(※)とついているものは、持ち込みもしくはリース馬。(注1)→インブリード、ニックスで可能な能力値の上限は決まっていて、それを超える能力の馬は頭打ちになってしまう。その上限の枠をとっぱらう役目をするのが面白配合ということになる。

©パリティビット

白い。以上のことを左ページ下の表にまとめておこう。なお今回は、この中から、エバレットチャーチ×インディアンリッジの配合で馬を作ってみる。面白配合＋ニックス、そしてアウトブリード。両馬ともに完全短距離型ながら、インディアンリッジの安定Ａ・実績Ａもあって産駒はスピード・スタミナともけっこう高いレベルで安定している。が、強力な爆発力はあまり望めない。また底力Ａ→底力Ａの代重ね＋面白配合で、勝負根性コメントは100%。気性Ｂで邪魔するインブリードがないので落ち着きコメントがわりと出る。総じて、大物は出さないがある程度の強さの馬をコンスタントに出す……という配合である。

適当にめぼしそうな産駒を見つけ、これを育ててみた。

スピード・スタミナ・勝負根性・晩成で1300万円。入厩時の馬体重は486kg。晩成なのに１月からスピードコメントをもらった点を買って採用した。デビュー前調教は、育成課程で非常に重要な部分である。ここでの鍛え方が、後々まで確実に影響する。さて、スピード・スタミナ・勝負根性と端から皆コメントされると、鍛えるべき部分が多くて大変になってくる。まずはスタミナと勝負根性を中心に鍛える。ダート・併せ・強め。これである程度地盤を作ったら、芝調教も交えていく。気性を上げる一杯調教はちょっと使う程度。勝負根性をコメントされた馬は、特に併せ馬調教をたくさん積んでやりたい。レースに使い始めたら、後はダート・単走・強めが中心。調子を整えるのに併せ馬を少々使う。こんな感じで進めていけば、たいていの馬は順調に仕上がっていくだろう。

今号のまとめ

[illegible]

サイレントキャット号の全調教

日付	水曜	木曜
１月１週	ダ併一	ダ併一
２週	ダ併強	
３週	ダ併強	
４週	ダ併強	
２月１週	ダ併強	
２週	ダ単強	
３週	ダ併強	
４週	ダ併強	
３月１週	ダ単強	
２週	ダ併強	
３週	ダ併一	
４週	ダ併一	
４月１週	ダ併一	
２週	ダ併強	
３週	ダ単強	
４週	ダ併強	
５月１週	ダ併一	
２週	ダ単強	
３週	ダ併一	
４週	ダ単強	
６月１週	ダ併一	
２週	ダ併一	
３週	ダ併一	
４週	ダ併強	
７月１週	ダ併強	
２週	ダ併一	
３週	ダ併強	
４週	ダ併一	
８月１週	ダ併一	
２週	ダ併一	
３週	ダ併一	
４週	ダ単強	
９月１週	ダ併一	
２週	ダ単強	
３週	ダ併強	
４週	ダ併強	
10月１週	芝単強	Ｗ強
２週	芝単強	Ｗ強
３週	芝単強	Ｗ強
４週	芝単一	Ｗ強

BC用お試しパスワード

今回つくったサイレントキャッツを含めて、４頭の馬のパスワードを公開。自分の馬の能力をこれで図ってみよう。

サイレントキャッツ　牝５　21戦21勝
父:インディアンリッジ　母:エバレットチャーチ

すびあどせ　そどがやべ　ぼあざかつ
ざぞゆほざ　ぬゆでぼぼ　ぎぼつこど
にないあば

フジノシルバー　牡５　14戦10勝
父:サンデーサイレンス　母:プチカプリース

はぜふれさ　るがぼめは　さるふぼひ
ににいいゆ　しごふられ　んこよさた
れほむぞだ

フジノヘイスト　牡７　23戦15勝
父:ゴーンウエスト　母父:ダンスホール

のせちうべ　なぞみぼや　きあそとび
やくおよね　ぺめへらま　あでうちふ
うむばその

㊆シンマキシマム　牡８　20戦８勝
父:スーパークリーク　母父:スローバラード

ねべらぱひ　ぺげふへけ　どだねぞえ
どしべがる　ぼぺけでぱ　やつやぜで
めごでぱこ

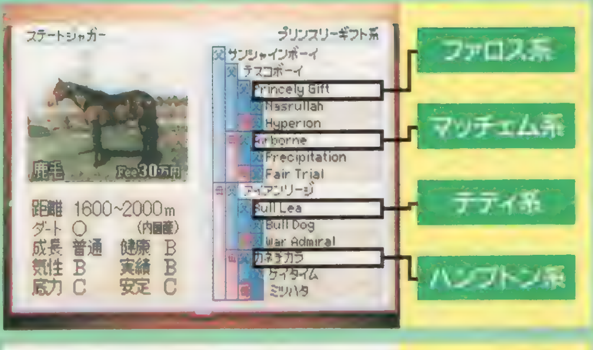
STEP UP ダービースタリオン

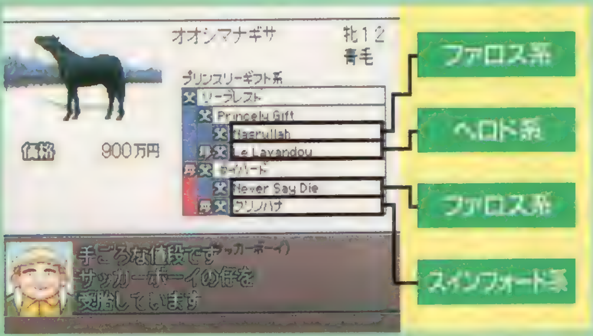
面白配合を理解しよう

「96」から導入されたこの「面白配合」というシステム。当時いろいろなメディアでたくさんの説明があった箇所だが、今回からプレイを始めた新規ユーザーのために簡単に全容を説明しておこう。なお、「96」のときとは一部変わっているので、今までのユーザーも注意が必要だ。

面白配合とは、配合する種牡馬・繁殖牝馬それぞれの父父父・父母父・母父父・母母父の系統を見、両親合わせて８つの血の中に６種類以上の系統が入っていることを言う。ここで言う「系統」はニックスのときに分別するものとは違い、右に挙げた13種類に分けられたものである。サラブレッドの血統は、ずっと遡っていくとダーレーアラビアン・ゴドルフィンアラビアン・バイアリータークの３祖先にたどり着く。この中のゴドルフィンアラビアンからつながってきた血統はマッチェム系、バイアリータークからきた血統はヘロド系、ダーレーアラビアンから伝わってきたのが残りの11系統である。ダビスタに登場する血の中では、ダーレーアラビアンから伝わるファロス系がもっとも数多い。ノーザンダンサー系・グレイソヴリン系・ナスルーラ直仔の各系統などがすべてそうだ。これらの中に強力なインブリード効果の血のほとんどが含まれており、インブリードを重ねれば重ねるほど面白配合になりにくくなってくるという相反性が発生するのである。これがゲームとして面白いバランスを形作り、この両者をいかにして共存させるかが攻略のポイントとなってくるのである。

▲ニックスやインブリードが発生するとこのコメントは見られなくなってしまう…。





系統の説明

各系統についての簡単な説明をしておこう。種牡馬・繁殖牝馬とも父父父の系統は画面に表記されるが、他の血については[illegible]ない。これらは血統表を見て自分で判断するしかない

名称	代表的な血統
エクリプス系	同系統で以下に属さないすべて
ファラリス系	シャムなど
ファロス系	ノーザンダンサー系、グレイソヴリン系
シックル系	レイズアネイティヴ系、エタン系
フェアウェイ系	フェアウェイ系、フェアトライアル系
ファラモンド系	トムフール系
テディ系	テディ系
スインフォード系	ブレニム系、ブラントーム系
ハンプトン系	ファイントップ系、ハイペリオン系
セントサイモン系	プリンスローズ系、リボー系
ヒムヤー系	ダブルジェイなど
マッチェム系	レリック系、インテント系
ヘロド系	クラリオン系、マイバブー系

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春

ついに最後の攻略!　このイベントタイムチャートですべてのイベントを網羅せよ!!

発売中 AVG	▶¥4,800　▶コナミ
	▶MC(2ブロック)　▶マウス対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まだまだ書きたいことはいっぱいあるんだけど、今回で攻略が最後となってしまった。残念だけどしょうがないやね。話は変わるけど、開発者インタビューのときに岡村さんが、「字幕に合わせて喋ってみて下さい」とおっしゃっていたので実際にやってみた。……も一れつに恥ずかしいじゃないかぁ!!　でもかなりウケるのでやってみるべし。アルバムをすべて埋め尽くした人でも、これなら何度でも楽しめる(笑)。声優を目指している人には、いい練習材料かも。(IZUNA)

すべてのイベントを見るための イベントタイムチャートを大公開!!

もうすでに1～2回はクリアしていると思うけど、アルバムはすべて埋まったかな？　今回お届けするイベントタイムチャートを見れば、どうすれば抜けている部分を埋められるかがわかるはず。ただし、虹野さんや他の女の子との友好度は、自力で上げていかなければいけないぞ。また、会話をする以外にも、画面のあらゆるところをクリックするのを忘れないように。それさえ守ってこのチャートを見ながらプレイすれば、1度のプレイでアルバムを埋めることだって可能だ。ポイントは4月25～26日と4月30日～5月1日の4日間。ここをうまく使いこなせばかなり楽になるぞ！

17日間の流れを完全攻略

4月18日(金)

●部活前、虹野さんとの語らい。
●レギュラー発表。
●部室に虹野さん&みのりちゃん登場。

◀いきなり上の選択肢を選ぶより、下の方を先に選んだ方がいい。その方がたくさん話ができるからだ。友好度を上げるには、とにかく虹野さんと会話をしまくることが重要だぞ。

4月19日(土)

●好雄からダブルデートのチケット入手。
●詩織を呼べば必ず会話ができる。この日以降、詩織と仲良くなっていれば中庭でのイベントが発生。ただし、2回目に中庭に行ったときのみ。
●初めて自分の教室から移動(他にイベントが発生していない場合)すると鏡さんとその親衛隊に会える。これ以降1/6の確率で、再び廊下で会える(最高5回)ようになる。
●22日以降で上の鏡さんのイベントが発生していなければ、紐緒さんと遭遇できる。条件はその日までに詩織、如月、優美の全員に会っていないこと。その後、実験中の紐緒さんを見て、後日机の上の設計図を見つけ、さらに後日机の上の手紙を見つければ中庭でのイベントが発生する。
●この日に限らず、初めて体育館に行くと優美ちゃんに会える。仲良くなっていると屋上に行くことができる。
●虹野さんに遊園地のチケットを渡す。

4月20日(日)

●ダブルデート。
◎デート中のイベント
・栗林みえちゃんと遭遇。(エントランスの自動販売機でジュースを3回飲むか、ジェットコースター前のハンバーガーショップでハンバーガーを1回食べればOK)
・お化け屋敷で手をつなげずにはぐれる。
・観覧車に乗る。

◀トイレから帰ってきたら、すぐに好雄たちのところへ戻らずに、みえちゃんと会話しよう。デビューのことなど、いろんな話が聞けるぞ。2～3作目にも登場することも決定したしね。

4月21日(月)

●如月さんから「サッカーの上達法」を借りるために図書館へ。(見つけられない場合は、後日好雄から手渡される。ちなみに本は返却箱の中にある)この日以降、如月さんと仲良くなると中庭でのイベントが発生。ただし、中庭で6回以上如月さんと会話すること。
●グラウンドで虹野さんとダブルデートの語らい。
●体育館に優美ちゃんを訪ねると、そのまま屋上へ。

4月22日(火)

●21日に「サッカーの上達法」を見つけていない場合、好雄が本を持ってくる。
●好雄が「虹野さんが部活をやめる」という話を聞いてくる。
●虹野さんの教室へ向かうとみのりちゃんと遭遇。
●何度か図書室へ行くと如月さんに遭遇。真実を告げられる。
●グラウンドでみのりちゃんとの語らい。
●夜練で虹野さんと遭遇。この日以降、夜練に虹野さんが付き合ってくれる。

4月23日(水)

●詩織と話していれば、放課後、好雄が登場したときにいじめられる。
●教室を出ると虹野さんとみのりちゃんに遭遇。27日の買い物に誘われる。
●部室でみのりちゃん登場。一方的に怒られる。

4月24日(木)

●昼休み「虹弁」イベント発生。
●部活前、グラウンドで虹野さんとの語らい。
●この日から30日までの間(休日を除く)にグラウンド整備後のフリーキックイベント(レベル10をクリアしていること)が登場。成功するとみのりちゃんとの部室イベントが起こる。

◀このイベントで失敗すると、ハッピーエンドは絶対に見られなくなってしまう。失敗したら即ロードだ。また、みのりちゃんも2～3作目に登場するとのこと。いろいろ話をしておこう。

©1994,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

4月25日(金)

●特に固定イベントはない。虹野さん以外の女の子とのイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使おう。

4月26日(土)

●紐緒さんに会っていなければ、この日に会える。

4月27日(日)

●優美ちゃんと1度屋上に行った後、仲良くなっていて「今度の休みプロレスに行く」という話を聞いた日がこの日(厳密には26日)以前であれば、28日以降に優美ちゃんの必殺技イベントが見られる。
●買い物
◎買い物中のイベント
・駅前での語らい。
・スポーツショップへ行く。(靴の陳列棚を2回クリックすると虹野さんが戻ってくる)
・スポーツショップに行った後、会話をすると映画館と喫茶店とブティックに行けるようになる。
・映画館で映画を見られる。上映後、映画館前で虹野さんと映画について話ができる。
・ブティックで店長の出題するミニゲームをクリアすれば、虹野さんのウェディングドレス姿が見られる。この後、虹野さんに服を買ってあげることもできる。ちなみにミニゲームに失敗しても友好度は下がらない。
・喫茶店でお茶しながら虹野さんと語らうことができる。
・上記すべての場所に行っていれば、夕暮れの駅前から「きらめき中央公園」に行くことができる。

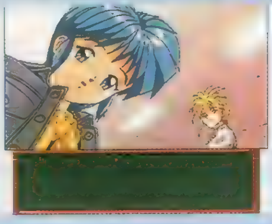
◀虹野さんファンはしつこくパフェのことを聞きまくろう。わりと楽にトリップできるぞ(笑)。ちなみに、後ろの絵をクリックすると片桐さんについての情報が聞ける。

4月28日(月)

●優美ちゃんと1度屋上に行った後、仲良くなっていて「今度の休みプロレスに行く」という話を聞いた日がこの日であれば、30日以降に優美ちゃんの必殺技イベントが見られる。
●詩織、如月、紐緒、優美の4人と一定以上仲が良くなっており、特別なイベントを2つ以上見ていない状態で、優美ちゃんと屋上に行っていれば、鏡さんの特別イベントがこの日に発生する。また、この日に発生しなくても、30日、5月1日にも条件さえ満たしていればチャンスはある。
●27日に買い物を済ませていれば、29日のスポーツセンターに誘われる。
●この日以降、友好度レベル4以上で「虹弁」をもらっていて買い物が済んでいれば、夜練に虹野さんが弁当を差し入れにきてくれる。

4月29日(火)

●スポーツセンター
◎野球ブース
・虹野さんにバッティングのアドバイスをすることができる。(複数回可)
・自分が打とうとすると、伊集院に「スーパーエクセレントバッティングブース」に連れて行かれ、デッドボールで気絶してしまう。(複数回可)
◎サッカーコーナー
・レベル16をクリアするとプールに入りたくなる。
◎プール
・サッカーコーナーでレベル16をクリア後、プールに3回行くと虹野さんの水着が見られる。1回目は門前払い、2回目は外井に邪魔され、3回目でやっと見られるという仕組み。



◀看病してもらえるから嬉しいけど、何度やってもバッティングマシーンで自分が打つことはできない。一度見たら、さっさとサッカーブースやプールに行ってしまおう。

4月30日(水)

●特に固定イベントはない。虹野さん以外の女の子とのイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使おう。

5月1日(木)

●4月30日と同様。

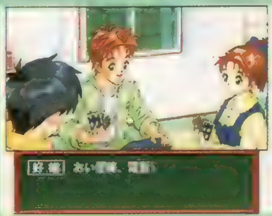
5月2日(金)

●放課後、階段の踊り場で虹野さんとみのりちゃんに遭遇。ただし、買い物を済ませていることが条件。(女の子が怒っていると発生しない)
●夜練で虹野さんと遭遇。

◀いよいよここから物語が盛り上がってくる。はやる気持ちを抑えつつも、慎重にプレイしよう。また、この日の夜が最後のセーブポイントだから、残りブロック数には気を付けよう。

5月3日(土)

●2回目のダブルデート。
●デート後好雄の家で、優美ちゃんと3人で遊ぶ。
●神社から虹野さんの家へ。
◎デート中のイベント
・紐緒さんがヒーローショーになぐり込む(結果のみ)。
・観覧車に乗る。



◀好雄と優美ちゃんって、こんなやりとりをして電話に出ていたんだね。このシチュエーションには、制作スタッフのこだわりを感じるぞ。ドラマCDを聞いたことがあるならなおさらだ。

5月4日(日)

●対抗試合当日

3つのエンディング条件も公開!!

エンディングの数は全部で3つ。ノーマルエンドとハッピーエンドに共通しているのは、5月2日の時点で女の子が怒っていないことと、フリーキックでレベル10以上をクリアすること。違いは、みのりちゃんと仲良くなっているかどうかだけ。つまり、ハッピーエンドを迎えるためには、4月24日以降のフリーキックイベントを成功させればいいのだ。また、女の子を怒らせない方法は、〝その子の意にそぐわない行動〟を取らないことだぞ。

①バッドエンド

フリーキックでレベル8をクリアできていないか、女の子を怒らせている場合、バッドエンドになる。本編のバッドエンドのテイストも加味されているので、一度見てみるのもおもしろいだろう。

②ノーマルエンド

虹野さんとの友好度が高く、フリーキックでレベル10をクリアしている状態で、女の子を怒らせていない場合はこのエンディングになる。ちなみにスタッフロールは表示されないのだ。

③ハッピーエンド

虹野さんとの友好度が高く、さらにみのりちゃんとボール磨きをする状態になっていること。また、フリーキックでレベル10をクリアしていて、女の子を怒らせていない場合。あとは見てのお楽しみ！

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

マリー特集の最後を締めくくるお楽しみ企画！
ファンのための特別ページなのだ！

発売中	▶¥5,800 ▶ガスト
RPG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

スペシャルコンテストの結果をもって「マリー」特集も最後 大好評の「琥姫のアトリエ」も最終回になりますが、いかがだったでしょうか？ 攻略も企画も記事を作っていて楽しかったし、担当の私にとっても思い入れの深いゲームになりました。また機会があったら、いろいろな企画をやってみたいと思っています。「マリー」の続編も近々発表があるらしいし、楽しみは尽きません。続編のときにも、またお会いできるといいですね！ (PON)

スペシャルコンテスト結果発表!!

図鑑完成デイアタック

アイテム図鑑が完成した日の早さを競う、このコンテストには 513名の方が挑戦してくれました。記録に限界があるため半数以上が1位という予想外の結果に。

●アイテム図鑑完成までの例

3年目5月13日	アカデミーでシアとぶつかる「前兆1」発生
5月23日	シアが待ち合わせに現れない「前兆2」発生
5月26日	病気が発覚する「友情は何より固く」発生
	秘密の書斎で「奇跡の医学書」を読む
5月27日	「エリキシル剤」作成
6月9日	「エリキシル剤」をシアに渡す
6月19日	シアの病気が治り、「精霊のなみだ」入手
	イングリド先生の夢を見る「追憶」発生
	秘密の書斎で「ドルニエの理論」を読む
6月20日	「生きてるホウキ」作成
6月24日	「液化溶剤」作成
6月26日	「虹色の聖水」作成
7月2日	「アロママテリア」作成
7月22日	「賢者の石」作成
8月22日	アイテム図鑑完成!!

1位 3年目8月22日完成

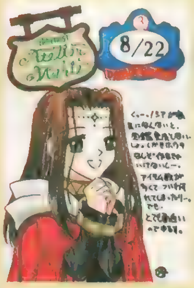
シアの病気イベント「友情は何より固く」の発生日があらかじめ決まっているため、図鑑完成の最短日は3年目8月22日。その手順を書いてきてくれた人も多かった。その一例を左に記してみたぞ。3年目5月13日までに入手可能なアイテムを揃え、さらに生きてるホウキから賢者の石までを作るのに必要な全材料も用意しておくのがポイントだ。こまめなセーブ＆ロードも成功の秘訣といえよう。

▼福岡県 MDMC.さん：イラストは5年後のマリーだとか。ん～、セクシー！

▲岩手県 羽鳥恵さん：みんな頑張り屋さんなので、似たような記録でした。

▼東京都 中里ひかりさん：さらに銀貨9万枚も稼ぐとは……スゴイねぇ。

▼北海道 加藤大輔さん：いやぁ、許してもらえて良かったです、ホント(笑)。



▲鹿児島県 M・KSKさん：10日間しか生きられないのはショックですよね。

▼北海道 蓮田瞳さん：最低成績者にならないように宿題頑張って下さいね。

大健闘！

3年目8月23日以降の方々は残念ながら記録には届かなかったが、そのガッツはしっかり届いているからね。

▼東京都 三浦幸恵さん：妖精さんとほうきはマジで欲しい！

▼佐賀県 不二屋染子さん：自分だけの図鑑だから嬉しいんだよね。

▼大阪府 山地久美子さん：そう、愛が大事なんです。これからもね。

図鑑完成デイアタック プレゼント賞品のお詫び

1位が325人!賞品が足りなくなってしまいました

上位 200名に賞品をプレゼントする予定でしたが、1位が325人という結果になってしまったために、その中から抽選することになりました。52号の募集告知のときには余裕があったんだけど、しめ切り間際の応募が殺到したためにこういう結果になってしまいました。頑張ったけどハズれちゃった方々、ごめんなさい。でも、皆さんの苦労と熱意は痛いぐらいに伝わってきたからね。また、当初はメモリーカードを送ってもらって確認作業をするはずだったんだけど、人数も多いので皆さんのハガキを信じることにします。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきますので、初回特典のアイテム図鑑＆ 100種類のアイテムシールのセットが届くことを祈っていてね。

抽選になってしまってごめんなさい！

キャラクターコンテスト賞品当選発表

熱～い想いを語ってくれた方々

キャラコンに応募してくれた方の中から、便箋に何枚も想いを綴ったり、たくさんイラストを描いたり、という特に熱～い方に賞品をプレゼントします。【MDプレイヤー】石川県 小川司さん、【桜瀬琥姫さんサイン入りポスター】大阪府 桶尾袈さん、大阪府 ひじりみあきさん、長野県 更科忍さん、【桜瀬琥姫＆声優寄せ書きサイン色紙】山梨県 助六さん、千葉県 渚さん、神奈川県 塩瀬勇人さん。当選者は以上7名の方々です。おめでとう！

たくさんの応援ありがとう!!

【おまけ】キャラコン応募の方から「マリーの名字はないんですか？」という質問が多数あったので、ガストに問い合わせてみました。結果は「マリーの本名はマルローネだけで、名字はないんです」とのこと。マリーは名字のない田舎の村出身だからというのが理由だ。同じ村出身のシアに名字があるのは、ザールブルグに越した際に富豪の父親が国王に名字を賜ったからだそう。納得した？

©GUST CO.,LTD.1997 illustration:桜瀬琥姫

キャラクターコンテスト

キャラクターの人気投票への応募総数は540通。それぞれ愛がこもってました!!

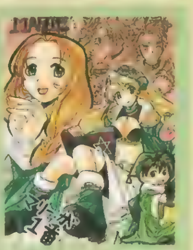
ランキング結果一覧		
1	マルローネ(マリー)	108票
2	シア・ドナースターク	75票
3	クライス・キュール	52票
4	ルーウェン・フィルニール	46票
5	シュワルベ・ザッツ	33票
6	ミュー・セクスタンス	31票
7	ナタリエ・コーデリア	25票
7	ハレッシュ・スレイマン	25票
9	ブレドルフ・シグザール	24票
10	エンデルク・ヤード	20票
11	妖精さん	18票
12	アウラ・キュール	15票
	キルエリッヒ・ファグナー	15票
14	ぷにぷに	12票
15	フレア・シェンク	11票
16	武器屋の親父	9票
16	イングリド先生	9票
18	クーゲル・リヒター	6票
19	ディオ・シェンク	2票
20	妖精族の長老	1票
	ねずみ	1票
	たる	1票

1位 マリー

主人公ということで、ダントツのトップでした。「明るさが魅力」「性格がイイ」「彼女しかいない!」という意見が多かったぞ。池澤春菜さんの声に転んだ人も多いようだ。男女ともに人気があるのが特徴かな。

▲栃木県　小原鈴乃さん：た〜る、い〜す、うにーの3段活用は崩壊的!

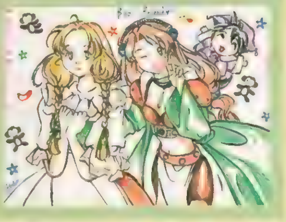
◀三重県　中尾篤人さん：失敗したときもこんな感じで可愛いんでしょう。



▶神奈川県　持田真由美さん：このゲームを象徴するようなイラストですね。

▶大阪府　杜いち子さん：メガフラムを持っているこのマリーは爆弾娘?

◀福岡県　宮木崇さん：マリーの可能性はこの宇宙のように無限大。

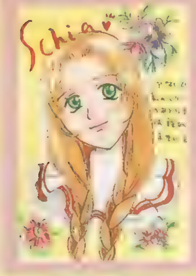


◀福井県　荒谷鮎香さん：ハガキ2枚に描いてくれました。

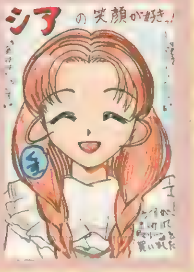
2位 シア

やっぱりストーリーに深く関わるシアは2位という高順位に。「シアの病気を治せなくて悔しかった」「何度も誘ってきてくれるのが嬉しい」「守ってあげたい」「カワイイ」などの意見が多かったぞ。

▼兵庫県　ビバ!勘三郎さん：デイアタック挑戦者もきっと同じですよ。



▶山梨県　セリスさん：13日で病気を治してあげるのはもう基本ですね。

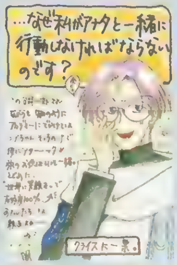


▶千葉県　青空香春さん：このイベントのシアの笑顔はホントに最高です。

3位 クライス

「イヤミで高飛車なところがイイ」と女性ファンの心をガッチリ摑んだクライスが3位。「絶対レベル50にします」「キャラコンで1位になれなくても首席だからOK」などの声も。

▼長崎県　吉田香織さん：恋愛エンディングがあれば良かったのに……。



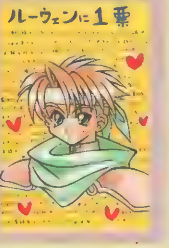
▶兵庫県　あさきな蒼乃さん：某ゲームの南条君に似てるのもグーですね。

▶千葉県　高月いるさん：イヤミなところがいいって人が多いんですよ。

4位 ルーウェン

やっぱりさわやかで、何といっても護衛費が安いことが人気らしいぞ(笑)。

▶鹿児島県　嵐火紅都さん：このウインクにノックアウトされた?



▶兵庫県　久遠めりさん：仲間から外さなければ旅立たないしね。

5位 シュワルベ

ニヒルで謎の多いところが魅力だったみたい。あとは見た目のカッコ良さでしょう。

▶北海道　皐月さん：冒険者に転職しちゃうくらいですから。

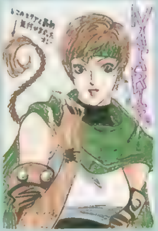
▶千葉県　ヒロムさん：もうすぐ続編の発表があるそうですよ。

6位以下 想いは負けない!

名前がないものにまで投票する人がいたけど、それぞれの愛の重さは量ることはできないだろう。

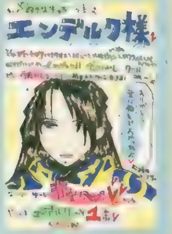
▲東京都　池田幸寛さん：すいかビキニは小麦色の肌にピッタリ!

▼秋田県　石井洋美さん：三つ編みをほどいた姿も見てみたい。



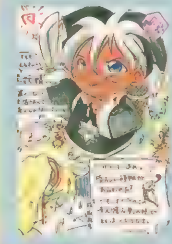
▲千葉県　天幸羽ヒロヤさん：何から何まで男らしい彼です。

◀東京都　山口美憂さん：やはり血筋ですから、これはばっかりは。



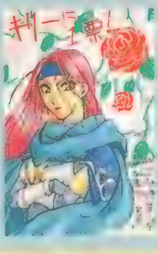
▲愛知県　土屋さくらさん：クールな人にはどんなセリフも似合いますからねぇ。

◀東京都　エデン・べべさん：マリーの水浴び姿はおぢ様でなくとも刺激が……。



▲千葉県　夕貴さん：あの黒妖精の報告は何種類あるんでしょう?

▼宮城県　水崎舞さん：この際、魔人打倒を諦めてみるとか(笑)。



▲東京都　まるぷにさん：予定外でしたが、14位に入ってますよ。

応援ありがとう!!

第3回 4コマまんが＆イラストエッセイ 琥姫のアトリエ

愛と勘違いの新感覚4コマまんが

PRESENTED BY 桜瀬琥姫

Guten Morgen!
PRESENTED BY
kohime ohse
AH...
初公開!!
寝巻姿の
マルローネさん!!
なんだか マリィちゃんは
朝弱そうだなぁ....
アカデミーにも よくチコク
してたりしてたかも。
この時代に目覚まし時計なんて
多分→ないし，大変だろうなぁ...。
(桜瀬は 寝起きは
超 悪い。)
Kyrielich Fagnah
女性キャラの中で いちばん
お姉さまぁん♡うふうん♡って
カンジのキリーは 初めは お城の
女騎士という設定でした。
(そのつもりでデザインしたし... ぎゃふん。)
ゲームでは ずいぶんと神秘的な
キャラになってると思うなぁ。
彼女との 友好度が高くなってくると
彼女の 正体を知らされるので
是非 がんばって お姉さまと仲良く
なってみて下さいまし。フフフ。
キリーの あっちでの世界の姿を
機会があれば描いてみたいなっ。
それは それは 妖艶でしょうねえ。
きゃっ。

声優インタビューも再開！　この夏の出来事を語り合おうよ!!

第14回 ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回からちょっとリニューアルしてお贈りする「Nonstop!」。お待たせの声優インタビューは、丹下桜ちゃんが登場！　そして久々のイベントレポートとアフレコ取材、定番のグッズ&CD情報と内容満載だぞ!!

「月刊ときめきメモリアル」収録現場独占取材!!

ＣＤ「月刊ときめきメモリアル '97秋の増刊号」のアフレコで、ときめきファミリー14名が勢揃いするという情報をキャッチ。そのスタジオにお邪魔してきた。この日は、歌やドラマ以外のバラエティコーナーの収録。全員参加の「ホームルーム」と「予告」の２コーナーだけスタジオ内に入ることが許されたので、ここぞとばかりに収録の様子をカメラにおさめてきたぞ。突然の取材に出演者の皆さんは驚いていたようだが、カメラ目線で笑顔を向けてくれたりポーズを作ってくれたりと、サービス精神旺盛！　皆さん本当に仲が良くて、噂に聞いていた通り和気あいあいとした笑いの絶えない収録現場だった。ここだけの話だが、休憩時間にはプロレスや靴のヒールなどの話で盛り上がっていたのが聞こえたぞ（笑）。

◀小野坂さんと五十嵐さんの後ろでポーズをとるよしきさんに注目。

▼Ｖサインを決める金月さんの横で、なぜかお尻を突き出す上田さん。

まさに和気あいあい！

▼これはリハーサル風景。14人もいるとスタジオも狭く感じるね。

収録の合間にスマイル

▲小野坂さんは本当にサービス、サービスな人。

 PHOTO／まきたゆういち

「コナミCLUB db キャラバン'97夏」イベントレポート

8/2 東京

今年で３度目の夏を迎えるキャラバンは、東京の目黒公会堂からスタート。「CLUB db キャラバン」と銘打った今回のイベントは、コナミ関連番組の紹介を交えながらのトークとおなじみのミニライブで構成されるステージとなった。まず最初は長沢ゆりかさんの歌と「ハートフルカフェ」。続いて菊池志穂さんの「カウントダウンdb」では、菅原祥子さんをゲストに「ふたりぼっちランキング」が行われた。ボケのさっちゃん＆ツッコミの志穂ちゃん、という漫才さながらの爆笑トークが繰り広げられたのだ。次のコーナーは新しく仲間入りした「クリック＆デッド」。金月真美さんが主題歌を披露し、番組の紹介をした。その後の「CLUBときめきメモリアル」では、丹下桜さんと栗林みえちゃんが登場。みえちゃんがデビュー曲を披露したり、さっちゃんを加えて『虹色の青春』トークで盛り上がったぞ。そして「強いつばさで」を出演者全員で歌ってエンディング。この後のキャラバンの熱さを予感させるような熱い初日だった。

▲このメンバーで目黒公会堂を皮切りに、全国６カ所を回る今年のキャラバン。

▶菊池志穂さんが歌う「青になれ！」でファンは熱狂。志穂ちゃんコールが凄かった。

▼さっちゃんは「月メモ」のベストソングカウントダウンで堂々１位に輝いた「笑顔いっぱい！」を元気に歌った。

◀みえちゃんの「OK!OK」は、10月開始アニメ「がんばれゴエモン」のED曲。

歌あり

▼「クリック＆デッド」の雰囲気に合わせ、黒の衣装でワイルドに決めたマミリン。歌う曲は「ＨＥＲＥ」。

▼桜ちゃんは「２色だけのパレット」を静かに歌い上げていたぞ

▼安定した歌唱力のゆり姉は、「さんざんな恋しても」を熱唱。

▶「みえちゃんに会うには遊園地」と「虹色〜」のヒントをこっそり。

トークあり

▲ゆり姉のトークは、頼りになるお姉さんって感じで安心する。

◀みえちゃんのハキハキさはラジオ出演の賜物？

▶マミラうちわを手に、マミリンがアルバムやファンクラブの告知をした。

▲「OK!OK」の振り付けを会場に教えるみえちゃん＆桜ちゃん。

▲志穂ちゃんは秘密兵器のファンファーレマシンを手に登場。

▼「コンビニでつい買ってしまう物」の１位にさっちゃんはお菓子、志穂ちゃんは飴やガムを挙げた

笑いあり

▼ノリノリの２人のトークは、会場全体を心地よい笑いの中に引き込んでくれるのだ。

▼「虹色の青春」の感想やキャラになってのトークで盛り上がる３人。

Sakura Ta

Nonstop！ ときめきメモリアル恒例声優インタビュー

丹下 桜 チェリッシュインタビュー

久しぶりに復活した恒例声優インタビューのゲストは、『虹色の青春』で秋穂みのり役を演じている丹下桜さんだ。結構ハキハキと思ったことを口にするみのりちゃんを、どう演じていたのか詳しく聞いてみたぞ。それから、ラジオのことやイベントキャラバンなどについてもいろいろ語ってくれたぞ。さあ、どんな話が飛び出すかは読んでのお楽しみ。それではいってみよう！

みのりちゃんはお喋りが大好きなんです

――『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春（以下、『虹色の青春』）』はもうプレイなさいましたか？

丹下桜さん（以下丹下、敬称略）：はい。まだ最後まで終わっていないんですけど、プレイはしました。

――実際にプレイした感想などお聞かせ下さい。

丹下：うーん、みのりちゃんとまだ仲良くなれていないので切ないです（笑）。

――まだ前半の方なんですね。それじゃ、みのりちゃんの恋の話もまだ聞いてないんですね？

丹下：まだ聞いてないです。手の内は読んでるんですけどね、おかしいなぁ（笑）。

――では、サッカーのミニゲームの方は、うまくいきましたか？

丹下：あ、一発のシュートで２枚同時に当てたことがあったんですよ。「やったー！」って喜んだんですけど、その後ゴールを越えちゃったりしたからまぐれだったみたいです（笑）。

――『虹色の青春』のアフレコはどのくらいなさったんですか？

丹下：私は計２回です。他の共演者の方と一緒に掛け合いをしながら収録していくドラマパートと、それぞれのキャラクターのシーンを録るソロパートがあったんですよ。大筋はドラマパートの掛け合いのときに録ってしまって、みのりちゃんが部室で自分のこととかを話す長い会話をソロで録りました。

――じゃあゲームには入っていないけど、主人公の代わりにセリフを喋った方がいらっしゃったんですね？

丹下：ええ、ドラマパートのときはそうです。

――そのときのアフレコのご様子をお聞かせ下さい。

丹下：もうサクサクといきましたね。他の方は『ときめき』で慣れてらっしゃるのですぐ役に入れるんですけど、私は新キャラじゃないですか。だからスタッフや開発の方々に声の感じを聞いていただいて、「もうちょっと元気な感じ」とか「弾けた感じ」とか指示をいただいたんです。その後はもう、サクサクッという感じで録れました。

――セリフの量も多いですし、まさに〝ドラマ〟という感じですよね。

丹下：そうですね。みのりちゃんは、とにかく友だちとお喋りするのが大好きという設定なんですよ。仲良くなってから電話したり、部室で会ったりした人はわかると思うんですけど、会話のブロックが長いんですよ。だから、結構いろいろな会話が用意されていましたね。

――みのりちゃんを演じた感触はいかがでしたか？

丹下：キャライラストと設定をいただいたときに私の中でもみのりちゃん像があったんですけれども、本番で実際に声を出して演じながら徐々に摑んでいったかなーっていう気がします。

――丹下さんから見たみのりちゃんは、どういう女の子ですか？

丹下：そうですね、なんか沙希ちゃんの女の子らしさとはまた別の、独特の〝女の子らしさ〟を持った子だなって思うんですよ。沙希ちゃんが男の子にとって理想的な女の子としたら、みのりちゃんは男の子が振り回されちゃうような感じかな（笑）？ なんか振り回されちゃうんだけど、それでも惹かれちゃうとか気になっちゃうとか……例えて言うなら、隣の席の女の子的な立場っていう感じがあるかなって思います。

――結構ハキハキしてるというか、ハッキリ物事を言いますよね。それゆえ、最初はちょっと嫌われちゃいそうですけど（笑）。

丹下：あ、ラジオでもそういうおハガキをいっぱいいただきます（笑）。雑誌とかでは既にみのりちゃんの設定が紹介されていましたよね。だから最初は冷たくてもだんだん打ち解けていくということを知った上で、みんなくじけずにプレイしていたみたいですよ。「先輩、ボール磨き手伝いますよ」とか、「先輩、先輩」って慕ってくるので、その辺を可愛いと思ってくれると嬉しいです（笑）。だから演じるときも、メリハリをつけることが大事だってアドバイスされました。みのりちゃんは新キャラとして沙希ちゃんとは対照的なポジションから、沙希ちゃん中心の『虹色の青春』のドラマ性を盛り上げているんですよね。

 PHOTO／まきたゆういち　撮影協力／シェラフィーネ：東京都渋谷区神宮前3-39-5　森田貿易ビル1F　TEL：03-3405-1532

『ときめき』寄りの世界を垣間見たかな

SPECIAL LONG INTERVIEW

――ライバルが女の子というのは今までなかったですからね。そうそう、仲良くなると電話のしゃべり方も変わってきますよね。

丹下：そうですね。初めのうちは電話してもそっけなかったりして。

――「見たいテレビがあるので失礼します」って切られると「え、そんなぁ」とか思っちゃうんですよね。

丹下：私は可愛い感じのキャラクターをいただくことがわりと多いんですよ。性格的にも、男女問わず愛されるために生まれてきたようなキャラクターだったりするんですよね。でも、みのりちゃんは最初から冷たい態度で接しなければいけなかったから、その辺のギャップをどう演じようかなって考えちゃいました。キャラクターを演じるときはいつもどこかに愛する点を見つけて、そこを大切にして演じているんですけど、みのりちゃんの場合は良くも悪くも純粋な部分ですね。

――とってもストレートですよね。

丹下：そう。それで、ピュアな部分が良い方にも悪い方にも転ぶから、ゆくゆくはプレイヤーによって良い方に傾いて、ハッピーエンディングが待っているという性格付けにしてみたんですよ。だから、元から愛されるためにいますよっていうキャラクターじゃなかった分だけ、すごくパワーを使いました。

――では最初の頃の冷たい言い方なんかは演じにくかったですか？

丹下：いえ、みのりちゃんの設定的には演じにくいとかそういうことはなかったんです。ただ、あのままいっちゃったら単なる憎まれキャラで終わっちゃうし、ストーリーが進むにつれて親近感が持てたり情がわくようなキャラにしてあげたいじゃないですか。だからスタッフの方からも言われたんですけど、その辺のメリハリをつけることによって、そのギャップでみのりちゃんの良い面もトホホな面も両方楽しめるように演じたんです。

――丹下さんは『ときめき』とは長く付き合ってますけど、今回初めて『ときめき』のキャラクターを演じたということで思い入れなどはありますか？

丹下：そうですね、今まではラジオのパーソナリティーという形で他のキャストの皆さんとは別の角度から参加していたので、一般のユーザーの方やリスナーの方と『ときめき』とを結ぶような、ちょうど中間点にいたと思うんですよ。今回キャラクターを演じたことによって、どちらかというと『ときめき』寄りの世界も垣間見たかな、という感じです。

――ラジオ収録のときとは違いましたか？

丹下：ええ。でも、芝居とフリートークとの違いこそあれ、もうあるがままを伝えています。ラジオだったら自分のトークを伝えたい、お芝居だったらみのりちゃんをみんなに知ってもらいたいという感じで、特に深く考えたことはなかったです。だから、役をいただいてみのりちゃんの設定とかを見たとき、「どういう風にしようかな」と思ったのは本当にほんの一瞬でした（笑）。あと、純粋に嬉しかったですね。

――収録中に、今だから話せる笑い話とかハプニングとかありましたか？

丹下：うーん、そうですねぇ。特にハプニングと言えるようなことはないですけれど……。絶えずスタッフの誰かが面白いことを言ってますしね。あと、私が話していることに対してブースの外でリアクションしていて、それに思わず笑ってしまって録り直しになったこととかは多々ありましたよ（笑）。

――この本が出る頃はちょうど夏の全国キャラバンが終わってますね。

丹下：全国６会場を回るんですけど、もう恒例で３年目なんですよね。私は去年春の最終日に初参加したんですけど、毎年回っている金月さんや長沢さんにしてみれば夏の恒例イベントになっていると思うんです。なんか毎回パワーに圧倒されながらも、すごくみんなの思い入れが伝わってきてます。キャラバンは私にとっても思い出深いイベントだったので、歌の練習をしなきゃとか、何を喋ろうかっていうことで今から頭がいっぱいです。

――今年はいつものイベントキャラバンとはちょっと違って、db-FMのイベントですよね。

丹下：そうですね。db-FMというくくりで、インターネットラジオの番組と、「CLUBときめきメモリアル」、あとは桑島法子ちゃんの「CLUB db STATION」をみんなに紹介していくっていう感じです。遠距離リスナーの方々やまだ聞いたことないよっていう人のために、「私たちはこんなことしてますよ」っていうことを知ってもらったり、おなじみの方には生で「こんな風に作ってるんです」という感じが伝われぱいいかなって思います。

――6月21日に新宿NSビルで行われたセカンドシングル発売記念イベントはどうでしたか？

丹下：あのときの会場はフリースペースだったんですよね。リハーサルやるまでは「どうしよう」って心臓がバクバクしてたんですけど、結局1500人くらいの方々が集まって下さったんです。前日はすごい台風で「大丈夫かな」って思ってたんですけど、当日はお天気も良くて伝説の〝晴れ女〟になりました（笑）。歌がメインのイベントが半年ぶりだったので、なんかドキドキしてたんですよ。でも皆さんに聴きに来てもらえてすごく嬉しかったですね。歌も本当に気持ちよく歌えたので、いま振り返っても私自身が一番楽しかったんじゃないかなって思います（笑）。それぐらい感謝できるイベントでした。

みのりちゃんがvol.2と3にも出るんです！

——文化放送でオンエアの「CLUBときめきメモリアル」の方はどうですか？
丹下：一年間続いた「もっと！ときめきメモリアル」のときは、私たちスタッフサイドから用意したコーナーが最初からあったんですよ。でも「CLUB〜」では、コーナー作りの段階からリスナー……「CLUBキッズ」って言うんですけど、みんなが参加して面白いものとかリクエストの多かったものを採用するんです。栗林みえちゃんも番組に出演していて、私と一緒に「It's My Boom」っていうコーナーとかをやっています。ここでは、身の回りで流行っていることや凝っていることを紹介するんですよ。CLUBキッズが作って下さったコーナーの１つに「もしも『ときめき』キャラが○○だったら」っていうのがあるんですけど、結構笑えるネタが多いんです。
——中でも印象に残っているのはありますか？
丹下：わりとデフォルメをしやすい紐緒さんとか、伊集院君とか、鏡さんネタとかが多いですね。もう「個性で勝負」っていう感じで面白いですよ。あと、「みんなで作ろうCLUBときめきソング」っていうコーナーがあって、今のところ曲を先に募集しているんです。これはすぐに発表していうよりは割と長いスタンスで考えているので、曲ができあがったら今度は詩の方を募集して、ゆくゆくは番組内のＢＧＭとして流していきたいなって思ってます。みのりちゃんが担当する「みのりのインフォメーション」もありますし、盛りだくさんな内容ですよ。
——それでは、『ときめき』以外の活動を教えていただけますか？
丹下：６月から３カ月連続リリースになるんですけれども、８月21日に４枚目のシングルが発売されます。制作チームもビックリだったんですけど、最初は３カ月連続なんて全然思っていなくて、アルバム前に先行シングル出したいねっていう話がここまで膨らんで、すごくありがたいなって思ってます。それで10月３日には２ndアルバム「MAKE YOU SMILE」をリリースします。みんなに愛してもらえる作品になるようにしようって思って作ってるんです。皆さん自分たちのお小遣いの中からお金を払って買う訳じゃないですか。そういうことを考えたときに本当に責任ということが思い浮かんだんですよ。作品としても商品としても残るモノですから、「買って良かった」とか、「繰り返し聞いています」という反響を聞くとすごくホッとしますね。ラジオとかと違って……テープで録音している人はともかく（笑）、ＣＤはずっと繰り返し聴けるとこにその良さがあるから、良いモノを作りたいです。アルバムも繰り返し聞いてもらえるようなＣＤにしたいので、とにかく今は自分の"歌"を一生懸命頑張ろうって思ってます。同日にアルバムと同タイトルのファースト写真集も出ます。サウンドとビジュアルの両方で、私の笑顔を感じてもらえたらいいなぁと思います。

Sakura Tange

SPECIAL LONG INTERVIEW

——総合的に「虹色の青春」についてどう思いますか？
丹下：特別華やかな舞台でもなく誰もが通ってくるような学園生活のワンシーンを描いている作品なので、いろんな人に共感してもらえると思うんですよ。とにかく「虹色の青春」をプレイした人は、まず沙希ちゃんファンになりますね（笑）。そして「沙希ちゃんとはもちろん仲良くなりたいけど、みのりちゃんとも仲良くなりたいよー」っていう人がほとんどなんじゃないかな。「みんな欲張りなんだから、もう！」って感じです（笑）。
——みのりちゃんのエンディングがあってもいいじゃないかっていう人も多いですね。
丹下：実は、私も２〜３週間前に初めて知ったんですけど、『彩りのラブソング』と『vol.３』に、みのりちゃんが出演することが決まったんです！　だからドラマシリーズ３部作通して皆さんにお会いできるんです。
——おめでとうございます！
丹下：ありがとうございます！　もうラジオの本番に知ってすごくビックリしたんです。残り２作ではみのりちゃんもハッピーエンディングを迎えられたらな〜って思うんですけど、それはもうコナミさんにかかっていますね（笑）。
——沙希ちゃんに劣らず、みのりちゃんファンもいっぱいいますからね。
丹下：打たれ強い人たちなんですね、きっと（笑）。素晴らしいです。でも本当に、耐えて耐えて耐え忍べば、みのりちゃんが慕ってくれますよ。そして、最終的にはやっぱりレギュラーになってもらわないとね。そこは私もみのりちゃんも沙希ちゃんも、一致団結して応援していますよ（笑）。
——最後に、読者へのメッセージをお願いします。
丹下：もう発売されて１ヵ月以上ですね。とにかく「虹色の青春」はすご〜くストーリーが良いので、プレイしているみんなもそれを噛みしめてほしいというか、自分と重ね合わせて『ときめき』の世界を体験してもらうようになると嬉しいなと思います。あとは……。

みのりちゃんと仲良くなるんだよー！みんなーっ！（笑）

■丹下　桜〈たんげ さくら〉PROFILE■

所属：(株)青二プロダクション
出身地：愛知県
誕生日：３月24日
【おもな出演作品】
●ラジオ
・CULBときめきメモリアル
・金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をして
●ＴＶアニメ
・ママレード・ボーイ（佐久間すず）
・ＭＡＺＥ☆爆熱時空（ミル）
●ゲームソフト
・虹色の青春（秋穂みのり）
・あやかし忍伝・くの一番（久野月葉）
・デッド・オア・アライブ（かすみ）
・トゥルー・ラブストーリー（南弥生）

きらめき情報局

PRIZE まだまだ熱いプライズ商品

●ときめきマグカップ 稼働中

このカップのために描き下ろされたオリジナルイラストを使用した全12種類のマグカップ。裏面にはコアラのイラストがプリントされているぞ。サイズは高さ8.5cm、直径7cm。

●ときめきグラス 稼働中

オリジナルの天使キャライラストが可愛い、高さ15cmのおしゃれなピルスナーグラス。『ときめき対戦とっかえだま』の発売に合わせて製作された記念グッズだ。全12種類。

●ときめき携帯ホルダー 9月予定

今や、かなりの人が1台は持っている携帯電話やPHS。その最新サイズに対応したホルダー。エンボス加工でちびキャラがプリントされているぞ。高さ150mm、幅W65mm、奥行き40mm。

●ときめきキャラキーホルダー 稼働中

私服ちびキャライラストを使用した、エンボス（浮き彫り）加工プラスチック製。サイズは高さ10cm、厚さ5mm。全12種類。

PRESENT ごぶさた！

今回の声優インタビューに登場した、丹下桜さんの直筆サイン入り「虹色の青春」画面写真を、計6名の方にプレゼントするぞ。欲しい人はP.163へGO！

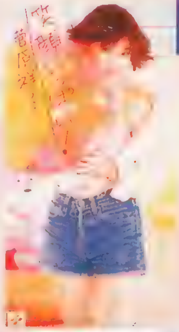
CD 秋に向けて新譜ラッシュ開始！

★2色だけのパレット／丹下桜

桜ちゃんの4thシングルは「CLUBときめきメモリアル」（文化放送）のエンディングテーマ。また、「MOONLIGHT LIPS」（NACK5、KissFM、KBS京都）のドラマエンディングテーマがカップリング曲になっている。

◀発売中（8月21日発売）／¥1，020（税込）／CW：「Day Dream」

★笑顔いっぱい！／菅原祥子



「月メモ」のベストソングカウントダウンで堂々1位を獲得した人気曲が、CDになって登場。元気いっぱいのさっちゃん1stシングル！

◀9月3日発売予定／¥1,020（税込）／CW：「Girl's Be Ambitious」

★エル・ニール／長沢ゆりか

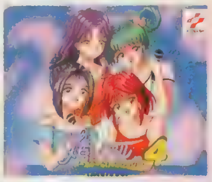
2ndアルバム「Rumour」に収録されている曲を、オリジナルリミックスしてのシングルカット。CWは別リミックスバージョン。

▶9月3日発売予定／¥1,020（税込）

★ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション4

ときめきファミリー総出演のボーカルアルバム第4弾。「月メモ」からセレクトされたイメージソングに、新曲とボーナストラック4曲を加えた計22曲収録。初回限定ピクチャーCD仕様。

▶発売中（8月21日発売）／¥3,568（税込）／2枚組



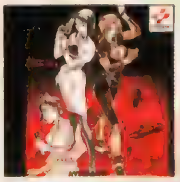
★ときめきメモリアル対戦とっかえだま／ポイッターズポイント オリジナル・ゲーム・サントラ

『とっかえだま』と『ポイポイ』のゲームミュージックをカップリングしたサントラCD。オリジナルデータでの特別調整を施したため、音質はゲームよりグレードアップ。アレンジ曲も加わった全48曲収録。

◀発売中（8月21日発売）／¥2,243（税込）／オリジナル楽譜付き

★ステレオドラマ クリック&デッド NETWAYスイーパーズ mission:01

金月真美のアダルトな魅力がいっぱいの「CLUB db STATION」（文化放送、東海ラジオ、ラジオ大阪）のラジオドラマCD化第1弾。レポーター役で朝日奈夕子も登場。金月さんが歌う主題歌「HERE」も収録。



◀発売中（8月21日発売）／¥2,854（税込）

★月刊ときめきメモリアル No.14

1周年を迎え、ますますハイテンションの「月メモ」第14弾。館林主演ドラマ「ラブソングを君に」は第2回、イメージソングは早乙女好雄と如月未緒の2曲が登場。相変わらずの大騒ぎトークもとっても楽しいCDだぞ。

▶9月3日発売予定／¥2，243（税込）

★金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてVII FINALE

2月から月刊ペースで発売してきた「ラジ恋」の完結編。マミリン&桜ちゃんの恋の行方もいよいよ大詰めを迎える。好評のミニドラマは3本収録。ファンタスティックなファイナル。

▶9月3日発売予定／¥2，854（税込）

今後の発売スケジュール（価格はすべて税込み）

終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織（2ndシングル）……9月26日予定／¥1,020
over the rainbow（仮）／虹野沙希（2ndシングル）……9月26日予定／¥1,020
月刊ときめきメモリアル '97秋の増刊号……9月26日予定／¥3,568
ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1〜虹色の青春ドラマ〜（仮）……9月26日予定／¥2,854
MIDI POWER Pro.4 〜ときめきメモリアル〜（仮）……9月26日予定／¥3,873
ステレオドラマ クリック&デッド NETWAYスイーパーズ mission:02……9月26日予定／¥2,854
タイトル未定／丹下桜（2ndアルバム）……10月3日予定／¥3,059
月刊ときめきメモリアル No.15……10月3日予定／¥2,243
クリック&デッド サントラ（仮）……10月3日予定／¥3,059
金月真美のFANTASTIC NIGHT（仮）……10月3日予定／¥2,548

※CDはすべてコナミレーベル（キングレコード）です。

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

018

（受取人）

渋谷区東3・22・14・8DPS

バンタン電脳情報学院

入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　―
フリガナ 氏 名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学説明会 内容は、コース別のカリキュラムや、授業／校舎見学、就職／内定企業、入学試験の内容・倍率など専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、気軽に参加してみてはいかがでしょうか。 ご希望の方は右欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
総合説明会&体験入学 当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では、簡単な作品制作を行いますので当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。参加希望の方は右の欄にコースを記入して下さい。	コース
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。一般入学試験の5科目のうち3科目が模擬試験として受験でき、結果はA～Eランクの5段階評価します。成績優秀者（A、Bランク）には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。参加ご希望の方は、右の欄に○を記入して下さい。	

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

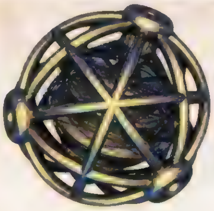
★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　ー
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

✂キリトリ線

あの子なら、また戦場よ。
ARCADE
COMBAT
EDITION
MECHWARRIOR® 2
（何時に戻ってくることやら）
爆発に震える、3D画面のバーチャル・コックピット。
あのデジタル・ドメイン社による高解像度グラフィックスと、
サウンデラックス社によるド迫力サウンド。
臨場感あふれる未来の戦場は、1度とらえた者を放さない。
彼が過酷な任務を克服し、メック戦士の名誉をつかむまで。
ACTIVISION.
BATTLETECH UNIVERSE
FASA
メックウォリア2
好評発売中
¥5,800（税抜）
EMOTION
DIGITAL
SOFTWARE
発売元：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
画面は開発中のものです。ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。
●ソフトについてのお問い合わせ バンダイビジュアルお客様センター
TEL 03-5828-7582 受付時間: 月～金曜日（祝祭日を除く）10～16時
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. ©1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. ©1995-1997 FASA CORPORATION
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners
PlayStation

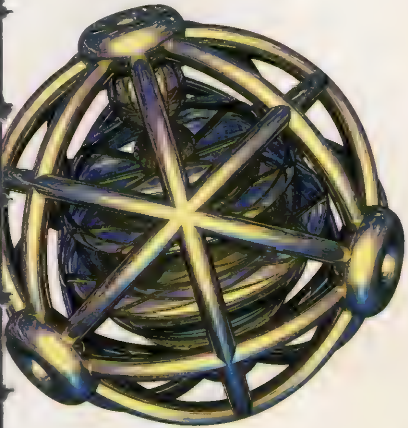


VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

Game Studio

プロから学ぶ、プロの実力

業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍している
プロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君が車の運転を学ぼうとするとき、
運転免許を持っていない人に教わろうと思うかい?
業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。



就職実績企業抜粋

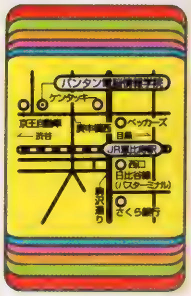
株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン　株式会社コンパイル　サン電子株式会社
株式会社スクウェア　株式会社タイトー　株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ
株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものであり
この他のゲームメーカーにも多数就職しております。
しかも、希望職種への就職率は95%（96年度実績）。
企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけなら
それほど難しいことではありません。しかし、
「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」
それが専門学校に求められる本当の姿だと
バンタン電脳情報学院は考えているのです。

バンタン電脳情報学院はゲーム好きで、しかも「作ってみたい!」という人を応援しています。

○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!

○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
○特定のハードに偏らないオールマイティな教育!



['98募集コース]
ゲームスタジオ [昼間部2年制]・ゲームデザインコース・シナリオ&ライターコース・ゲームグラフィックコース・ゲームサウンドコース・ゲームプログラムコース
[昼間部4年制]・ゲーム開発研究コース
デジタルプロダクトスタジオ [昼間部2年制]・デジタルグラフィックコース・コンピュータアニメーションコース・映像コース・デジタルサウンドコース
[昼間部3年制]・デジタルブロードキャスティングコース

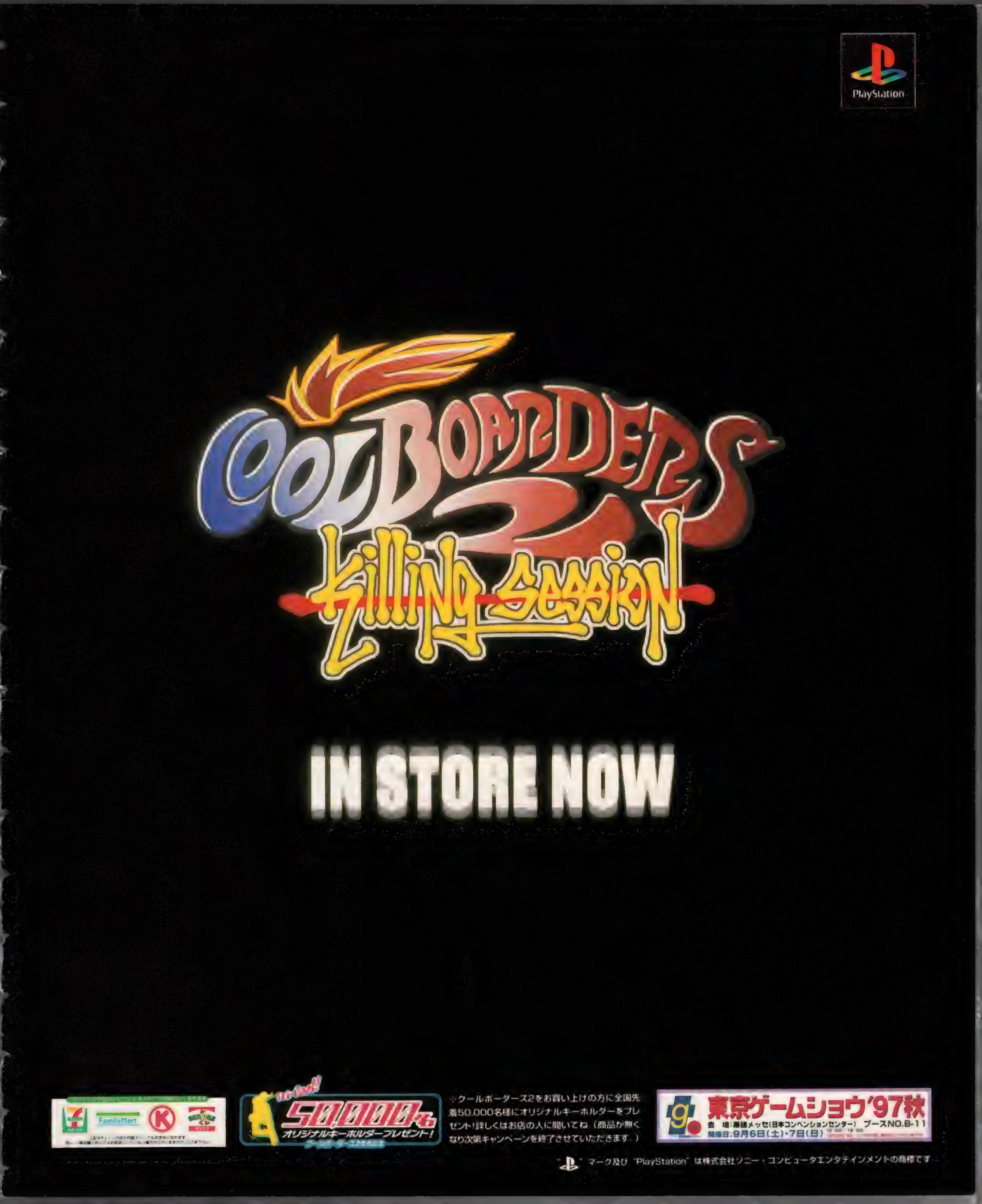
[イベントスケジュール]
'98入学説明会　8月25日(月)～8月30日(土) ／ '98入学説明会　9月8日(月)～9月13日(土) ／ '98入学説明会　9月22日(月)～9月27日(土) *祭日を除く
総合説明&体験入学会　9月7日(日) *デジタルプロダクトスタジオ対応 ／ 総合説明&体験入学会　9月14日(日) *ゲームスタジオ対応 ／ 模擬試験　9月15日(月)
(上記のイベントはすべて無料です)

['98年度入学願書受付中!!]
['98年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

[フリーダイヤル] 0120-51-0505 〒150渋谷区東3-22-14-8DPS

UEP
UEP-SYSTEMS
株式会社ウエップシステム
ゲームインフォメーション 03-3377-2227
http://www.uepsys.com/


PlayStation
COOL BOARDERS 2
Killing Session
IN STORE NOW
FamilyMart
50,000名
オリジナルキーホルダープレゼント!
※クールボーダース2をお買い上げの方に全国先着50,000名様にオリジナルキーホルダーをプレゼント!詳しくはお店の人に聞いてね。(商品が無くなり次第キャンペーンを終了させていただきます。)
東京ゲームショウ'97秋
会 場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター) ブースNO.B-11
開催日:9月6日(土)・7日(日) 10:00〜19:00
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation™

一つの勇気に呼び寄せられる者がいる。
その純粋なる心に共感する者もいる。
自らが生まれし国の、いや、その星の運命をも
その手で変えることができる。
ついに今、その時が来た。

**CGムービーと3Dポリゴンキャラクターの出逢いが、
RPGの新たな流れを生み出した。
プレイステーション版ムービーライクRPG
アンシャントロマン**

標準小売価格6,800円(予価、税別)
[CD-ROM 2枚組]

'97年11月発売予定

アンシャントロマン　ホームページ開設!!
http://www.inter-g7.or.jp/ancient-roman

©1997 NIHON SYSTEM
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 日本システム
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
ボヌールビル2F 〒180
TEL.0422-21-3210(代)

TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'97秋
会　場 幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1・2・3・4・5・6
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省
開催日:9月6日(土)・7日(日)
10:00～19:00
(6日は10:00～14:00の間、高校生以下の入場不可)
お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ〜」が口ぐせ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

PON
「Nonstop!ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

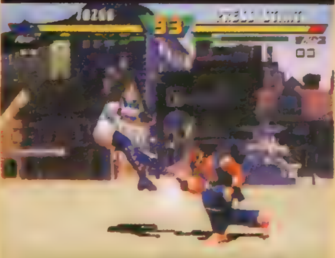
乙佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。「ロックマン」シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ〜じ
『マイ・ドリーム』などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

ストリートファイターEX plus α

■カプコン■対戦ACT
■7月17日■¥5,800



アーケードで人気の3D対戦ACTの移植作。おなじみのキャラたちが3Dポリゴンになって登場。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエーター

CD-ROM増刊の「D4」(10月発売)を作り始めています。システムがかなり安定してきたので、今回からはオリジナルの部分を充実していこうと思っています。といっても、あっという間に締め切りがやってくるので、どこまで入れられるのかわからないのが悲しいところなんですが。

アーケードからの移植と考えると満点。違う部分は、多少「読み込みがある」のと「オマケ」が付いたことのみ。あとはどこに違いがあるのかまったくわからなかった。また、個人的に問題に思うのは「2Dのゲームを無理やり3Dにしている」から、どうしようもないが「めくり」が立体化され、非常に気持ち悪いこと。ただ、激戦区といわれる格闘ゲームの中でも上から数えられるデキ。間違いなくお買い得のゲームだ。

85

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

RGB入力端子つきのTVがソニーから発売された。こんなTVを何年も前から待っていただけに購入するつもりだったけれど、結局サイズの問題で断念。あれで17インチや15インチくらいの姉妹品があればよかったのに…。21インチだと奥行きがかなりあるから、机の上に置きづらいんだよねぇ。

読み込み時間は短いし(キャラが1ラウンドごとに変わるチーム戦等はさすがにつらい)、操作感も良好。プラクティスのエキスパートモードもパズル性が強くて楽しめる(全キャラを使いこなせるようにもなる)。極まれに、"めくり"時に相手が振り向かない、画面端でキャラ位置がずれるなど(3D化による弊害?)が起こるがこれも許容範囲内。とてもよくできている。初級者はCOMを強く感じるかもしれないが…

95

なんでもゆうこ

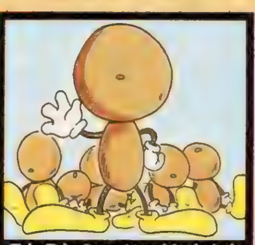
心を持たないおしゃべりムスメ

最近、気になる人がいます。夕方になるとの駅の前に立ち、手動式オルゴールを鳴らしては、道行く人々にまるで機械のように同じポーズであいさつをする初老の外人さん。彼はいったい何者なの? 本当はお金持ちなんじゃないかとか、家族はいないのかとか、考えだすとキリがない。誰か教えて。

2Dのときと操作感がほとんど同じなので、ビックリしてしまいました。技の描写が2D同様に滑らかだったり、ザンギエフなんかは本当に重そうに歩いたりして、すごく感心しちゃってます。使用できるキャラが20人以上いるっていうのも、魅力的な要素でしょう。モードもたくさん用意されていて、中でも特にプラクティスモードが充実しているのも良い点。シリーズ未体験の人には、うれしい心配りでしょう。

85

Part2 ウキキ松崎


それぞれのスペシャリストたち

ふと思い立って、久しぶりに旅行に行きました。新潟だったんですけど、いやー食事のおいしいこと。温泉にも入ったし、いい感じです。やっぱり人間たまには、心と体の洗濯にどこか行かなくてはいけませんね。原稿料入ったらまたどこかに行こうかな? でも、ヒマがなかったりして…(涙)。

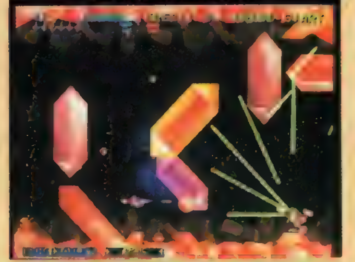
〈レビュアー　ジュピター藤平〉
アーケード版のデキも相当良かったが、このPS版はその遥か上をいっている。何より楽しいのが、プラクティスのエキスパートモード。アーケード版ではブレアとアレン、ケンしか触ったことがなかったが、これのおかげで全キャラをそれなりに扱えるようになりました。いろいろ考えながら正解に迫っていく過程が実に楽しいただ、キャラのバランスに疑問アリ許容範囲だけどね

100

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

グラディウス外伝

■コナミ■ＳＴＧ
■８月28日■¥5,800



名作ＳＴＧ『グラディウス』シリーズの外伝。さまざまなウェポンを駆使してステージを攻略しよう。

久しぶりのオリジナル横スクロールＳＴＧで評者としては非常にうれしかった。グラフィックにやや野暮ったさがあるが、シリーズのイメージからかけ離れているわけではなく、『グラディウスIII』に雰囲気は最も近い。難易度は高いが、話にならないほど難しくはない。気になったのは１面・４面あたりで背景がうるさくて、弾が見づらいこと。横スクロールＳＴＧ自体が減ってきている現在、好きな人には、待ってましたの１本。 **80**

デモのＣＧムービーはキレイだし、様々な趣向を凝らした各ステージも楽しい。自機を細かく設定（エディット）できるのも便利。ただ、同設定でコンティニューしたいときも毎回設定し直さなければならないのは面倒だ（カーソル位置は前回のデータに合っているので、ボタンを連打するだけでいいのだが）。プレイ中にボタンコンフィグを変更できないのも不親切。ステージ間のＣＤ読み込み時間の短さは感動的なんだけど。 **85**

意外と難易度は高め。私、シューティングが得意じゃないほうだから、けっこう死にまくりました。だけど、いろんなアクションパターンが、絶妙に良いバランスで組み合わせられているのがこのシリーズ（ホメまくり）。ガンバって何度もチャレンジすれば、ちょっとずつでも上達していくので、楽しくてハマっていっちゃうんですね。ボス戦の前に読み込みがあるけど、ほとんど気にならない程度だし、興味があればどうぞ。 **85**

〈レビュアー　城イドム〉
グラフィックは超キレイ、新しいアイデアも盛りだくさんで、ＳＴＧとしての完成度もビックリするほど高い。ＳＴＧ好きなら絶対にプレイしてほしい超オススメの１本。"外伝"とはいえ、ゲーム全体は『グラ』シリーズの雰囲気やシステムがベースになっているので、シリーズのファンでも安心して遊べる。ただ、難易度は若干高めなので、ＳＴＧが苦手な人は覚悟しておこう。 **95**

悠久幻想曲

■メディアワークス■ＳＬＧ
■８月28日■¥5,800

魔法文化が栄える世界で、魅力的な10人の仲間たちとの愛と友情の冒険を描く育成ＳＬＧ。

細かい問題がいくつかある。メッセージを早送りするさいに「決定」と「スキップ」が同じボタンなので、選択肢がでた場合、注意しないと意図と違う選択肢を選んでしまうことがある（ＬＲ同時押しスキップでは速すぎて読めない）。ステータスがわかりづらい…など。このキャラに感情移入できないとつらいゲームではあると思う。ただ、絵が好きなら、悪いゲームではないので、買っても損したとは思わないだろう。 **70**

操作性は悪くない。セーブが瞬時に終わる等、操作感も良好だ。ただ、ボタン内容を自由に割り振れないのは痛い。メッセージの高速スキップ（使用頻度高し）はＲ１＋Ｌ１なのだが、これだと両手を使うため面倒なのだ。スタッフロールをスキップできないのも×。イベント数が豊富（キャラデータを埋めていく作業も楽しい）、４～５時間でクリア可能、と何度もプレイしたくなるゲームといえよう。内容も十分に楽しめた。 **80**

主人公を取り巻くキャラクターたちが、メチャメチャ良い味出してます～。無実の罪を着せられた主人公、なんていうちょっと重めの設定なのに、全体的に楽しげな雰囲気が漂っているのは、仲間たちのおかげでしょう。育成ＳＬＧにありがちの面倒なステータス上げ作業より、ひとつひとつのイベントを成功させていくことが重要という点も、好感を持てます。サクサク進められるので、短時間でクリアできるのも良い。 **80**

〈レビュアー　Ｚ佐藤〉
恋愛ではなく、友情と信頼がテーマなのでドキドキ、ワクワクのイベントは少なめ。これはちょっと寂しいかも。あと育成時の難易度を下げるのにキャラの能力的な個性を排除したのはわかる。でもキャラごとに得意、不得意な仕事くらいは設定してほしかった感じ。まあそのおかげで育成に手間取ることなくイベントが堪能できるんだけどね。キャラが好きなら楽しめるのは確かだが。 **70**

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第２部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

OUT LIVE Be Eliminate Yesterday

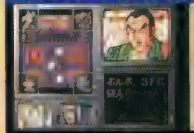
■サンソフト
■ＲＰＧ
■７月24日
■¥5,800

ＰＣエンジンで登場した３Ｄ・ＲＰＧ アウトライブ の続編。メカを操り遺跡の謎に迫る。

TAC★
武器関係のパラメータが多いのは、けっこうオレ好み。でも、その数値の表示がむやみに細かくて見づらいとか、装備するときに数値の確認ができないのは何とかしてほしかった。半リアルタイムみたいな戦闘も、攻撃がくるのがわかっていても避ける手段はなかったりして、処理の重さと相まってストレスがたまることが多い。設定やストーリーがカッコよさげなだけに、もう少していねいに作ってあれば、と残念な気持ち。 **50**

ウキキ松崎
ダンジョンでの移動の遅さがちょっと問題。スタート地点に戻されるようなケースもあり何度も同じところを行ったり来たりするためよけい気になった。ただ、バトル画面への切り替わりがないスピーディな戦闘はなかなか良い。武器の購入時も、今装備しているものとの比較が表示されるなど、全体的にプレイしやすい…が、移動スピードは何とかしてほしかった。個人的には、ＰＣエンジン版のような爽快さを期待したが…。 **60**

こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦



■バンダイ
■ＳＬＧ
■７月24日
■¥6,800

中川アイランドタワーの管理人となり、さまざまなトラップで両さんたちを阻止するSLG。

なんてもゆうこ
絵も音楽もちょっと懐かしい感じ。様々なワナを仕掛けて、侵入する敵にジワジワダメージを与えていくっていうコンセプトはなかなか楽しいです。ボタンが多いから、仕掛けるワナを間違えちゃうこともあるけどね。難点は、リアルタイムでゲームが進行するのに、中断機能が付いていないところ。ゲームにかかりっ切りにさせられるのは、ちょっとツラかった。まあ、ルールが簡単で、長く遊べる点がポイントかな。 **60**

ウキキ松崎
ゲーム自体の発想が面白い。だが、プレイヤーは見ている時間のほうが多く、飽きてしまうのがちょっと早いかも。また、することが少ないので、ゲームが単調になりやすいのも残念。あと、侵入する敵キャラはともかく、プレイヤーの操るキャラの個性が生かされていない気がした。個性的なキャラが多いだけにこの点は、ちょっと残念。せっかく魅力的な原作を使用しているのだから、何とかしてほしかったなぁ。 **60**

ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ～アルプス編～

■ＮＥＴＹＯＵ
■ＳＬＧ
■７月25日
■¥6,800

けわしい大自然の山々に挑戦する本格的ロッククライミングＳＬＧが登場。

なんてもゆうこ
同じところに体重をかけ続けると落下してしまうっていうルールが、かなりスリリング。亀裂をよじ登ったり、落石があったりと、ステージがバラエティに富んでいて飽きません。トレーニングで特殊な登山技術を身につけて、本番に挑んでいくっていう構成も、リアリティがあって良かったと思います。ロッククライミングの知識がなくても、様々な登り方や登山に関する情報がデータベースで見られるから安心。ヒヤヒヤしてね。 **75**

ドワーフ西谷
とりあえず斬新ではある。着眼点は悪くないし、システムが無理なくのみ込めるのもいい。がしかし、ゲームとしてはどーにも盛り上がりに欠けるのも事実。とにかく淡々と進めるしかないので、難所にぶつかってもハラハラ感が感じられないし、それなりに時間をかけてクリアしても達成感は薄い。キャラクターを立てるなり、ドラマ性を盛り込むなりしたほうが、より一般性のある作品に仕上がったと思うのだが…。 **55**

超光速グランドール

■バンダイビジュアル
■ACT
■7月25日
■¥5,800
/¥7,800(限定版)

ステージ間に挿入される豊富なアニメーションが魅力の美少女横スクロールACT。

ジュピター藤平

PCエンジンの「ヴァリスIII」「IV」を思い起こさせるACT。個人的には好きなジャンルなんだけど、難度が容赦なく高いのが気になる。ステージ間に挿入されるアニメのクオリティはかなり高いレベルなのに、よほどACTが得意な人じゃないと見ることができないだろうと思われるのが残念。ゲームシステム自体はよく練られているから、もう少し難度を抑え目にしたら、いいゲームになったと思うけどな。

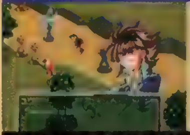
65

ウキキ松崎

見た目と比べて難易度がかなり高い。主人公はアーマーを付け替えることで、いろんなアクションが可能になるというのはなかなかいい。が、後半に行けば行くほど、頻繁にチェンジしなくてはいけないのだ。これがけっこう面倒くさい。ボタン1発で変わってくれたほうが良かったのでは？　また、マップ表示もほしかった(特に4面以降)。オープニングやステージ間のアニメのクオリティはOVAなみに高い。でもねぇ……。

55

神聖伝メガシード 復活編



■バンプレスト
■S・RPG
■7月31日
■¥5,800

バイオ戦士となり謎の組織と戦うS・RPG。キャラクターデザインに島本和彦氏を起用。

TAC★

さまざまな生物の遺伝子で、状況にあわせて変身する能力を使い分けるという設定が、ゲームにマッチしている。ヒーローもののツボを押さえたストーリー展開もイカスんだけど、それぞれの場面での演出やセリフ回しのセンスはいまひとつかなぁ。S・RPGとしての難易度のバランスは、易しすぎず、難しすぎず、ちょうどいい感じなので、このテのストーリーに惹かれる人なら買ってみてもいいのではないでしょうか？

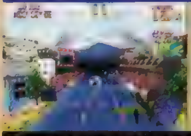
60

ゆかマン

攻撃方法や特殊能力などのシステムが説明不足なのと、戦闘ごとにキャラを成長させられないのが気になりました。読み込みも頻繁なわりにはちょっと遅いし、難易度もやや高めですが、全体的にはまぁ及第点でしょう。個人的には、往年の変身ヒーローもののツボをがっちり押さえたストーリー&演出が大変気に入りました。特撮テイストな話が好きな人にはバッチリです。そんなワケで、デモにはゼヒ歌がほしかったですね。

70

レシプロヒート5000



■エクシングエンタテイメント
■RCG
■7月31日
■¥5,800

第二次大戦時のプロペラ機で、体感速度800キロの緊張感溢れるエアレースが楽しめる。

城イトム

上下左右に移動できる、戦闘機による斬新なRCG。緻密なラインどりをしながらベストタイムにこだわってプレイするといったゲームではないが、気楽に気持ち良く飛ぶかぎりは十分におもしろいしスピード感もある。操作にややクセはあるけれど、コースレイアウトなどが易し目なので、初心者でも大丈夫だろう。ボリュームが少ない、背景処理がイマイチ不自然といった不満もあるが、大きな欠点というほどでもない。

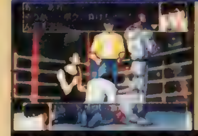
70

ゆかマン

飛行機モノというとドンパチか本格シミュレータが主流の昨今、エアレースという題材は、新鮮でいいですね。「体感速度800km/h」というスピードは、狭いコースでは本当に怖く感じます。ただ、タイムアタック中心のゲーム性にもかかわらず、1回飛び終わるとタイトル画面に戻ってしまうのはいただけません。同じコースなら、その場でリスタートできるようにしておくべきだと思うんですがねぇ…。それがちと残念でした。

80

はじめの一歩 THE FIGHTING!



■講談社
■SLG
■7月31日
■¥5,800

「週刊少年マガジン」連載中の漫画「はじめの一歩」が育成SLGになって登場。

なんでもゆうこ

トレーニングでキャラのアクションがカットできないから、時間が経つのがけっこう遅く感じられます。早送りもできるけど、それほど快適ではないし。あと、試合でキャラを動かせなくて見てるだけってのはけっこう退屈でした。試合前に、キャラの動きとかいろいろ設定できるけれど、私としては「ボクサーズロード」みたいに、プレイヤーが練習メニューを組み立てつつ、試合もするといったタイプのほうが良かったかな。

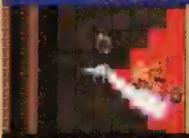
70

ミミっちい

サクサク進む育成と、試合時の反応&行動をあらかじめ設定できるという「カルネージハート」的な雰囲気がいいです。ただ、決めなきゃならない項目が多くて細かいわりには操作系が不親切で、すべての項目を設定するにはかなりの根気が必要。あと、試合時にただ3分間見てるだけというシステムもちょっと……。とはいえ、原作を知らないのでストーリーに関しては何もいえないけど、ボクシングSLGとしてはイイ感じ。

65

アークザラッド・モンスターゲーム Withカジノゲーム



■SCEI
■ETC
■7月31日
■¥4,800

人気のRPG「アークII」で育てたモンスターのデータを使用する、対戦ゲーム。

がんの字

コンセプトは悪くないと思うし、カジノゲームもついて¥4,800という良心的なお値段にも好感が持てるのだが、モンスターバトルもカジノゲームも、肝心の内容がいま1つ詰めが甘い感じでちょっと残念。そもそも「アークII」というゲーム自体、モンスターバトルの題材にできるほどモンスターの種類は豊富じゃない気がするんだけど…………。いっそ主人公キャラもバトルに参加できるようにしてれば、もう少し楽しめたかも。

50

ミミっちい

1本で2倍楽しめる、ファン専用の拡張キットという感じ。モンスターゲームは今流行の「ポケモン」的な魅力があるし、カジノゲームも落ち着いた雰囲気がグーでした。でも、「アークII」のデータを持ってないと遊べないという点と、何よりも「アーク」シリーズを遊んでない人には本来の半分も楽しめない(私もそうでした……)というのが残念ですぅ。そんなわけで1本の作品としての評価は難しいけどファンならマル。

70

スペースインベーダー

■タイトー
■STG
■7月31日
■¥2,800

昔懐かしのSTG登場。モノクロ、セロハン画面など「インベーダー」の歴史も楽しめる。

TAC★

4種類のインベーダーゲームを、忠実に再現。個人的には、やっぱり、あの貧乏くさい色の付いたセロハンがお気に入りだ。ただ、「インベーダー」自体は、(今見ると)自機はトロいしゲームは単調なので、ノスタルジー以外の価値はオレには見いだせなかった。とはいえ、オリジナルの対戦モードがかなり遊べるので、¥2,800っていう値段を考えれば十分お買い得といえる。昔やり込んだオールドファンはとりあえず買いか。

75

ドワーフ西谷

とりあえず、再現性に関しては十分に満足できるレベルではある。オマケの対戦モードも、まぁそれなりには楽しめる。しかし、現在の目でこれを見れば、当然のことながら、ゲーム性も演出もシンプル過ぎると言わざるを得ない。結局、「スペースインベーダー」というタイトルにノスタルジーを感じない者にとっては、興味を引く作品ではない。せめて同時代の作品が、あと2～3本入っているなら、資料的な価値もあると思うが…。

40

バーチャルボーリング

■日本物産
■SPG
■7月31日
■¥6,800

ユニークなキャラが魅力なボーリングゲーム。チームプレイなど3つのモードが楽しめる。

ウォルフ中村

導入部分が不親切。コツさえわかれば好スコアも出せるのだが(私は220点止まりだったが)、そこまでが大変なのだ。ゲージが見づらくてタイミングも取りにくいし。ただ、慣れてくるとランダム性がいい方向に出て楽しめる。レーンコンディションが変わる点もオシャレ。すべてが英語、ロード手順が複雑、試合は毎回4秒読み込む、COMのランダム性が高い(同じキャラが289点出したり147点だったりする)等は減点材料。

70

ジュピター藤平

まずボールをまっすぐ転がせるようになるまでがひと苦労。その次は、タイミングのシビアなパワー調整。リリースポイントの決定に苦労させられる。ただ、それらを乗り越えることができれば、かなり楽しめるようになる。ボーリング特有の爽快感もそれなりに味わえるしね。マニュアルに、ゲームのちょっとしたヒントでもあれば問題はなかったと思うけど…。また、メッセージがすべて英語なので、個人的には抵抗を感じた。

60

パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～

■日本シスコン
■ETC
■7月31日
■¥6,800

パチスロ最新機種5台を完全再現。リプレイハズシモードなどで研究可能。

なんでもゆうこ

私はパチスロ初心者なんですけど、連チャンの分布とか連チャン回数を保存できるから、何度も遊べば本番でも役立つデータが作れるかもしれません。その他にも「取りこぼし情報」や「リーチ目チェック」、「目押し機能」といった、攻略に便利なシステムが付いているし、千円札でスロットを隠すなんていう、かなりマニアックな機能だってあります。攻略に重点を置いたシンプルな作りも、ファンなら納得なのでは？

80

ドワーフ西谷

もはや定番となったギャンブル実機シミュレータ。この手のソフトは、採り上げられているマシン(の人気度&新しさ)と、その再現性が命であるわけだが、本作はその両面共に十全なレベルにあると言える。反面、機能面では、前作と変わるところがないため、新鮮味は薄い。もっとも、前作の時点でシミュレータとして過不足のない構成であったことを考えれば、これをマイナス要素とするには当たらないだろうが。

70

MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

■バンダイ
■SLG
■7月31日
■¥6,800

「機動戦士ガンダム」の一年戦争がベースのS・RPG。あの名場面がPSでよみがえる。

Z佐藤

懐かしの名場面やセリフがギッシリで、アニメの臨場感はかなり出ている。ファンなら鳥肌ゾクゾクって感じで楽しめるはず。それにプレイモードも豊富。メモリーカードを持ち寄れば、育てたキャラで対戦できるのもウレシイところ。ただ全体的に読み込み時間が長めだったり、移動先を指定するときにカーソルが合わせにくいなど気になる部分も。まあ、肝心のゲーム内容を損なうほどではないのでファンなら遊べるけどね。

70

ウキキ松崎

初代「ガンダム」のストーリーをSLGで楽しもうという点は面白い。条件をそろえると、アニメでかかったシーンも再現できるというのもいいね。ただSLGとしては、読み込みやCOMの思考が遅くてちょっと不満が残る。あとこれは個人的な意見だが、マップ画面でのユニットが小さく、その部分での臨場感に欠けるように気がした。ユニットの大きさの差をリアルに表現しようとしたのは、わかるんだけどね……。

65

初恋ばれんたいん

■ファミリーソフト
■恋愛SLG
■7月31日
■¥5,800

高校2年から卒業まで2年間の、甘く切ない"初恋"をテーマにした恋愛SLG。

ジュピター藤平

羽原よしかづ氏のファンなので、あの絵で恋愛SLGができるというのは非常にうれしい。また、声優はほぼ同社の「あすか120%」からのスライド登板なので、ファンにはたまらないだろう。ただ、それを考慮に入れても、ゲームとしては厳しすぎ。1週間同じスケジュールを繰り返すだけなのに毎日毎日、長い読み込みがあるのだ。イベントも少な目だし、お世辞にもいいデキとは言えないな。個人的に絵はすごく好きだけど。

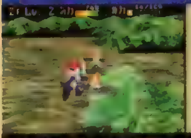
60

ミミっち

恋愛SLGは出尽くした感もあるし、ほかの作品と比べてもインパクトは今ひとつ（縦書きテキストは驚いたけれど）。定期イベントが一枚絵を表示しただけで終わってしまったり、マニュアルを読んでも謎なパラメータがあったりで、あまり好印象はもてなかったです。ただ、雰囲気はそれなりに「恋愛」してたので、グラフィックや声優に惹かれた人はそれでいいのかも……。個人的にはグラフィックがお気に入り♥

65

トレジャーギア



■未来ソフト
■RPG
■7月31日
■¥5,800

アイテムを探し出し、呪われた恋人を救うRPG。ダンジョンは挑戦するたびに変化する。

がんの字

基本的なシステムの部分はいわゆる「ローグ」のアレンジなんだけど、必殺技が使えたり、ダッシュで敵との距離を広げられるなど、そこかしこにアクションRPGっぽい味付けがされているのが楽しい。SFCの「トルネコ」や「シレン」と比較すると難度がやや抑え気味なのも、このゲームではプラスに出ていると思う。個人的には、死の呪いにかかった恋人を救うべく冒険するというシチュエーションにかなり惹かれた。

85

PON

「ローグ」タイプのRPGなんだけど、コマ送りのように微妙な操作ができるリアルターンシステムがプレイしてて、とっても楽しい。職業やスキル、ダンジョンの順番などを自由に選べるのも面白いし、恋人のためにがんばるストーリーも◎。ただ、ダメージを受けるとこちらの行動が無効になってしまうのが個人的にイヤです。せめて相打ちにしてほしかった。全体的に良くできているのでこの手のゲームが好きな人ならオススメ。

80

風のノータム

■アートディンク
■SLG
■9月11日
■¥5,800

大空を優雅に漂う熱気球のSLGが登場。風をうまく使い、さまざまな競技に挑む。

ウキキ松崎

熱気球ゲームだなんて、またまたアートディンクさんが怪しいゲーム（笑）を出してくれたなと思いプレイ。始めは大空を自由に気ままに飛んで楽しむゲームだと思っていましたが、限りある燃料と各ステージにはノルマがあって、とても自由に飛んでいられないのにちょっとがっかりしました。"空を飛ぶ"といったコンセプトに"限りない自由"（ゲームにするには難しいか？）をプラスしてほしかったと個人的に思います。

60

袋こ～じ

同じアートディンクさんの「アクアノートの休日」の気球版かと思ったら大マチガイ。面をクリアする"目的"と気球に積んである残り"燃料"の存在が、飛行（浮遊？）時間を著しく制限。自由気ままに空の旅を楽しむ、といった感じではないです。プレイ感覚はむしろPZGに近い……と言えるかな。同社の他の作品と比べると、インパクトは若干弱め。淡々とゲームをクリアするだけではなく、もうひと捻りしてほしかったですね。

60

ラングリッサーI&II

■メサイヤ
■S・RPG
■7月31日
■¥5,800/¥6,800（限定版）

人気S・RPG「ラングリッサー」シリーズ「I」&「II」が1本のセットになった。

Z佐藤

移植の度合いとしては、ほぼカンペキといったところ。戦闘に入るときに多少アクセス（オプションで戦闘をオフにすれば問題ナシ）はするが、ゲームの進行自体はオリジナルよりも速いようだ。「I」にもオープニングムービーとキャラメイクが追加されたのも◎。ただ残念なことは音関係がほとんどベタ移植ということ。このBGMはあまりにも悲し過ぎる～！　もう少しそのへんにも手を加えてほしかったな。

65

ウキキ松崎

1作目と2作目が1枚のCDに収まったのは、なかなかボリュームがあってお得。「I」のシステムも多少改善されていて、遊びやすくなっているのもいいね。戦闘画面でのキャラの小ささなど、個人的に昔から不満だったところがそのままなのが残念。まぁ、システムの完成度は高かったし、移植度に関しては完璧以上なので（オリジナルのアニメーションはあるし）、このシリーズのファンなら安心して遊べます。

70

ロックマンX4

■カプコン
■ACT
■8月1日
■¥5,800/¥6,800（限定版）

人気ACT「ロックマンX」シリーズ第4弾。プレイヤーキャラとして「ゼロ」が使用可能。

城イトム

難易度は高めだけれど、ボスに有効な武器を見つけだすことなども重要なポイントなので、ACTマニア専用というほどではない。ただ、激しい敵の攻撃は、ダメージ覚悟で走り抜けたほうが突破しやすいケースも多く、個人的にはそんな展開にやや不満も感じた。ゲーム全体に盛り込まれたアイデアはいいものもあるが、全体にジミな印象は拭えない。古いスタイルの横スクロールACTを好まない人には向かないかもしれない。

60

Z佐藤

エックス編とゼロ編ではシナリオだけではなく攻略法も異なり、単純に2倍楽しめた。オープニングや途中に入るムービーの内容やクオリティにも大満足！　ただ最後に2本のシナリオを統合するようなラストステージがほしかったな。気に入ったのは限定パック。ゲームにも（限定パックに入っている）アーマーが登場するなど対応しているところも◎。難易度は高めだけど、ACT好きなら絶対ハマれる良作。ほぼ文句ナシ！

90

同級生2

■バンプレスト
■AVG
■8月7日
■¥6,800／¥13,800（フィギュア付）

パソコンで人気を博した恋愛SLGの移植作。PS版ではオリジナルキャラが登場する。

ウキキ松崎

やはりHシーンが少なく、移植度としてはSS版に劣るかもしれない。が、オリジナルキャラやイベントがSS版より多いぶん、個人的にはこちらのほうがお気に入り。システムでも、メッセージが高速でスキップできるなど、2回目以降のプレイを考えられているのがいい。また、PSの規制内でパソコン版の雰囲気を再現できたという点も評価できる。とりあえず、12体の人形付き限定版は高いがスゴイ（買いましたけど）。

80

袋こ～じ

苦しいですね～。ずいぶんと発売を待たされた挙げ句にこのクオリティでは……。まず、何よりグラフィック面が弱い。SFCからの移植!?　と思わせるほどの粗さです。それと、画面切り替えが遅い。ゲームの性格上、何度も移動をくり返さなければならないのに、理不尽な待ち時間を要求されるのは×。HなしでもイケてるシナリオやPSでの新キャラなど楽しい部分もあるのに、基本的な作りの甘さが残念でならない。

55

南方珀堂登場

■アトラス
■AVG
■8月7日
■¥5,800

ビデオテープ（ムービー）などを観て聴いてさまざまな犯罪を推理していく新感覚AVG。

がんの字

犯罪心理学の見地から事件を解き明かすという、ゲームに結びつけるには難しそうなテーマを、ここまで安定したゲームシステムに練り上げたのはお見事。ただ内容については、南方珀堂先生とやらの強引な推理に無理矢理つきあわされているだけのような気がして、あまり楽しくなかった。犯罪心理学に限らず、心理学ってもっと幅広いものの見方や考え方から結論を見いだそうとするものだと思ってたんだけど……。

60

PON

ビデオテープの映像だけで推理していくという観点はとても面白い。しかし、プレイヤーが事件を解決するのではなく、怪しいと思うところを推理して、いかに南方に解決させるかというゲームになっているのが不満。解決編を見てもなんかスッキリしないし。何本ものテープを何度も見なくてはならないので、テープ入れ替え時の長いロード時間はマイナス点。あと、生徒2人のくだらないやりとりは本当に時間のムダです。

55

エルフを狩るモノたち ～完全版～

■アルトロン
■AVG
■8月7日
■¥7,800

人気アニメ「エルフを狩るモノたち」のAVG。TV版全12話を完全収録。

がんの字 音声によるセリフや長めのムービーが頻繁に挿入されるわりには、ゲームのテンポも悪くない。ノリの良いストーリーをストレスを感じずに楽しめる。AVGをプレイしてるというよりは、アニメを見ている感覚に近いかも。そのぶんプレイヤーが介入できる余地が少ないので、人によっては物足りなさを感じるかもしれないけど。原作については僕はあまり知らなかったが、このゲームはかなり楽しめた。ミニゲームがイカスぞ。 **70**

ミミっちい TVシリーズのファンはともかく、「エルフ～」を知らない人には決してオススメできないです。画像の取り込みはかなりキレイで、ストーリーもうまく要約されている。さらにはコミカルなミニゲームまで入っている。でも、肝心のゲーム自体がちょっと前のコマンド選択式AVGなので展開がもどかしい。いっそデジコミにしてしまったほうが良かったような気がするです。一ファンとしてはちょっと残念です。 **55**

倉庫番ベーシック

■伊藤忠商事
■PZG
■8月7日
■¥3,800

荷物を指定の場所に運ぶPZG。視点切り替えなどの新機能を搭載。

がんの字 キャラクターにポリゴンが使用されて、妙に愛らしくなったことを除けば、ルールもシステムも昔のまんまのタイトルどおり「ベーシック」な倉庫番。ともあれ、280面も入っていて、さらにエディット機能つきで¥3800はかなりリーズナブルなお値段なので、倉庫番に限らずこの手の知的PZGが好きな人は買って損なしの1本だ。7段階にレベルを設定するなど、初めてのプレイヤーに対する配慮が行き届いている点は○。 **70**

TAC★ えーっと、倉庫番ですね。ああっ！もう書くことがなくなってしまった。…ってぐらいに、本当にベーシックな倉庫番。でも、こういう定番モノでは、「何も引かない、何も足さない」っていう姿勢がベストなのかも。新しさはないけれど、操作性や見やすさといった部分がていねいに作られてて好感が持てるッス。定価も安いしね。あとは、今さら倉庫番をプレイしたいかどうかっていうだけの問題になっちゃうんだよね。 **70**

メタルスラッグ

■SNK
■A・STG
■8月7日
■¥5,800

アーケードで人気を博したA・STGの移植作。PS版ではミニゲームなどを追加。

TAC★ とにかく殺しまくり。アーケードで一部に妙に人気のあったゲームだけに、うれしい移植。難易度はやや高めだけど、ストレス解消したいときにはもってこいッス。増設RAM専用のSS版に比べると、PSではステージの途中で読み込みが入るのは残念。でも、PSオリジナルのオマケの、ミニゲーム集みたいなモードがおもしろかったので、とりあえずオッケー。クセは強いけど、ACT好きだったら、間違いなく買いだ。 **80**

ウキキ松崎 ネオ・ジオ版の重厚なグラフィックを再現してあるのはスゴイ。キャラクターの動きも見ていて楽しい。クレジットがなくなっても、クリアしたところまでの面セレクトはできるが、やはりフリーコンティニューにしてほしかった。あと、ゲームの途中に読み込むのがちょっと気になった。もともとテンポがいいゲームなだけに、これは残念。ミニゲーム集やグラフィック鑑賞モードのようなオマケが追加されているのはいいね。 **75**

スーパーブラックバスX

■スターフィッシュデータ
■SLG
■8月7日
■¥5,800

バス釣りプロ、ハンク・パーカー氏監修の本格派ブラックバス釣りSLG。

なんでもゆうこ グラフィックがかなり凝っていたり、魚の特性が詳しく載っていたりするから、釣りの雰囲気がバッチリ味わえます。練習モードでは季節や時間帯を変えて、魚のようすを観察したり釣ったりすることもできるという徹底したこだわり。バス釣りをしているなら、本番前にシミュレートなんてことも可能でしょう。でも、オプション画面やルアーの選択時などに、かなり細かく読み込みがあって、カーソルが重～くなるのは困った。 **65**

ドワーフ西谷 「観察」モードで見ることができるCGムービーは非常に良いデキ。これを眺めるだけで、なんとなくバスの生態がわかったような気分になれる。獲物がヒットした際の感覚も悪くない。だが、それ以外の面には問題が山積みである。やたらに欠けの多いポリゴン表示、わかりにくい操作系、重いカーソル、頻繁な読み込み…などなど、プレイヤーにストレスを与える要素が多過ぎる。もう少しゲーム構成を絞り込むべきでは？ **55**

JetMoto

■SCEI
■RCG
■8月7日
■¥5,800

起伏に富んだ多彩なコースに挑む、エアバイクRCG。6種類のレースモードが楽しめる。

城イトム スピード感や画面処理などは及第点。ネジコン対応もなく、RCGとしては大味な作品なので、RCGとして“走り”を追求すると不満点も残る。ただこのゲームは、ダイナミックなコースを力まかせに走りぬけるところに真の魅力があり、単純にパワフルな走りを楽しみたい人には、自信を持ってオススメできる。あと、難易度設定ごとにCOMのレベルが極端に違いすぎる点や、ゴチャゴチャしたメニューは多少気になった。 **65**

ゆかマン とにかくコースが尋常じゃありません。いったいどこの世界に巨大クレバスに突き立った氷の柱の上や都市上空で建設途中のコースの隙間を、ジャンプしながらレースする連中がいるのでしょうか？　ここにいます。このブッ飛び具合は評価に値しますね。いわゆる洋ゲー特有のそういった感覚に違和感を感じない人なら、相当に楽しめるハズです。でも一番すごいのは、真面目にプレイするとそれなりに遊べることですけどね。 **60**

ファイティング・ネットワーク・リングス

■ナグザット
■SPG
■8月7日
■¥5,800

さまざまな打撃技、関節技を駆使してリングスの頂点を目指す。選手はすべて実名で登場。

ウォルフ中村 打撃技と関節技の比重が高いRINGSという団体をみごとにゲーム化している。コンボやガードキャンセルといったシステムもうまく機能しているため、気の抜けない熱い戦いが楽しめるのだ。ただ、コーナーポストで視界が遮られることがある、関節技をかけられたときにロープまでの距離がわかりにくい、COMが強い、読み込み時間が長め、といった欠点も存在する。“彼”が隠しキャラとして出てくるのはお約束か(笑) **80**

ゆかマン 打撃系の大技によるハデな闘いだけでなく、グランド中心のストイックな展開も楽しめるのが「おぉー、リングス」ってな感じで良かったです。ゲーム的には、プロレスに近い3D格闘、と言った感じで（まぁプロレスだって格闘技ですが）独特の操作に慣れる必要がありますね。選手ごとの技が少ないのはイマイチですが、アナウンスなどの演出も結構凝っているので、リングスのファンなら買ってもいいと思いますよ、ええ。 **65**

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

■フォグ
■ETC
■8月7日
■¥5,800

旅先で女の子と花札で勝負し、勝てば女の子の写真が撮影できる美少女花札ゲーム。

ウォルフ中村 カーソル移動が重い、重なっている札がわかりにくい、と花札部分はもうひとつ。「こいこい」するかを選択するとき、両者の点数がキャラグラフィックで隠れてしまう（グラフィックを消すことは可能）のも不親切だ。セーブ&ロードのタイミングも悪い（セーブ時に上書きの確認をしないのも×)。写真撮影部分は面倒&単調だが楽しめた。ただ 250枚以上の写真が撮れるため、すべて撮ろうとすると数カ月はかかるだろう。 **65**

ジュピター藤平 ゲームの基本はしっかりしてて、花札は納得いく形で楽しめるようになっている（こいこいと花あわせの2種類が遊べるし)。また、グラフィックもベタなアニメ絵じゃなくて雰囲気が良く出てる。背景の実写取り込みともよくマッチしてるしね。さらに、東北地方の名所にも詳しくなれるという特典付き。ちょっとした旅行気分も楽しめるし。個人的には文句なく買いなんですけど、花札だから一般性は低いかも。惜し過ぎ。 **85**

ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～

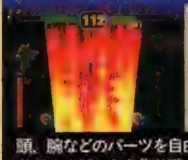
■メディアクエスト
■ECT
■8月7日
■¥5,800

ポップサイエンスソフトの第2弾。今作では体内を自由に歩き回り「人体」の事を学べる。

PON 人の体内を冒険しながら勉強もできる教育ソフト。ゲーム性を持たせるためにアクションSTGの要素もあるのだろうが、完成度はいまいち。現在位置や弾の当たり判定がわからないなどの問題点が目立ちます。起伏の激しいマップでは3D酔いしてしまうし、体のしくみを勉強するどころではありませんでした。レーダーをわかりやすくするとか、2Dのマップ画面を用意するとか、もう少し親切な配慮がほしかった。 **45**

袋こ～じ キモチ悪い～。身体の内部について勉強するエデュティメントとのことですが、へたなホラー物よりもグロいので内臓系（そのものですが）に弱い人は注意してください。一応STG仕立てになってはいるものの、「遊びながら学べる！」をウリにするには作りが甘いですね。純粋にデータベース的なものにしておいたほうが良かった気がします。もっともPSをそういう目的で使おうと思う人がいるかは疑問の残る所ですが…。 **？**

ROBO・PIT2



■アルトロン
■対戦ACT
■8月21日
■¥5,800

頭、腕などのパーツを自由に組み合わせてオリジナルピットを作り戦う対戦ACTの続編。

城イトム

操作するロボットの設計は各部位のパーツ（武器）を選択するだけなので、面倒すぎることもなく好感が持てる。ただ、設計したロボットによる戦闘は、どうも思いどおりに動かしにくく感じる。戦闘を繰り返すことで、経験値や新たな武器を入手する楽しみもあるとはいえ、戦闘が力押しになりがちでは飽きてしまう人も多いのでは…。ゲームのメインのストーリーモードも演出面で弱く、感情移入しにくい感じで残念に思えた。

55

袋こーじ

設定やストーリー自体は魅力的なのですが、実際のゲームのほうはというとコレがかなり単調な進行。敵ロボットとの対戦部分も、格闘ACTを目指しているのか、STGを目指しているのかがイマイチ掴めない所もある。作りは決して悪いわけではないのですが、最近発売されたロボットものと比べてみても取りたてて強調できる部分がないような気がします。何でもいいからインパクトがほしかった気がします。

60

エルフを狩るモノたち～花札編～

■アルトロン
■TBL
■8月28日
■¥5,800

TVアニメ版「エルフを狩るモノたち」のキャラたちが、今度は花札で大活躍。

ミミっちぃ

ルール説明などの機能も充実していて、純粋な花札ソフトとしてもかなり楽しめました。ただ、せっかくの「エルフ～」キャラの魅力を出し切れていない気がするです。特に、プレイ中のキャラクターのリアクションやセリフのバリエーションが少なすぎ。ゲームの基礎が良くできているだけに"飾り"の部分に物足りなさを感じたですぅ。それさえ気にしなければ、たんにPSの花札ソフトとして買っても損なしですぅ。

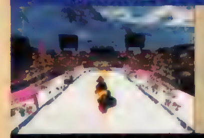
75

PON

ルール解説のモードもあるし、役ができると自動的に作ってくれるので花札がわからない人でもOK。キャラがしゃべりまくるのが心地良く、原作を知らない私でも楽しめました。ただ、役ができたときに出てくる2人の応援キャラのセリフが長い。スキップもできないのでイライラします。あとストーリーモードのCOMがなんかイカサマくさい(笑)。ゲームバランスにちょっと難ありな感じ。難易度設定があれば良かった。

65

COOL BOARDERS2 Killing Session



■ウエップシステム
■SPG
■8月28日
■¥5,800

人気のウインタースポーツ、スノーボードRCGの第2弾。今作では対戦モードを追加。

城イトム

操作が馴染みやすく、誰でも手軽に大迫力の滑走が楽しめる作品。大味すぎることもなく、RCGとしての完成度も高いのでベストタイムや順位を競うのもアツいぞ。また、トリック（滑走演技）の腕前を磨くなど、いろいろなスタイルの楽しみ方ができるのもうれしいかぎりだ。ノリノリの音楽や抜群のスピード感も文句のつけようがないし、ボードのデザインができるなどオマケ要素も充実。ネジコン対応がないのは残念。

85

ゆかマン

すごい！　これは面白い！　トリックを出す際のコマンド入力のタイミングが少々わかりづらいですが、それを乗り越えて（？）トリックを決めたときの達成感、選択画面やデモの演出センス、白銀ではない雪（これがミソ）の上を疾走するスピード感などは、まさに「Cool!!」としか言いようのない気持ちよさです。ゲームやっててその元のスポーツをやってみたくなったのは初めてですよ。これはイケます。オススメです。

80

プリルラ/アーケードギアーズ

■エクシングエンタテイメント
■ACT
■8月28日
■¥4,800

奇想天外なステージ構成がアーケードで話題を呼んだ、斬新なACTがPSに登場。

がんの字

ずいぶん昔にアーケードで出たゲームの移植。珍妙な演出の数々を含む、プリルラならではのテイストはそのまま再現されていて、とても懐かしかった。純粋にACTとして見ても、操作は簡単だしルールも明快で気軽に遊べるから、仮に原作を知らない人がプレイしたとしても十分に楽しめる作品だと思う。ややボリュームに欠けるのが難点ではあるけれど、今どきの複雑なACTに食傷気味の人に強くプッシュしたい1本。

70

袋こーじ

僕のようなオールドゲームファンとしては非常にうれしい移植なんですが、果たして読者の何人がこのゲームを知っているか……（もしかして新作だと思ってる人もいるのでは？）。移植度という点でいえば、かなり忠実。このゲームの"ヘン"な部分は完全に再現されています。ただ、バランスそのものも忠実に移植されているので、ACTとしてはかなりキツイかも。往年のファンでなければ、20点マイナスしてください。

75

今回の総評&次回予告

1カ月ぶりのレビューだったため合計34本にもなった今回のレビューでしたがいかがだったでしょう。さまざまなジャンルのタイトルがたくさん発売されているから慎重にソフトを選ぼうね。

格闘ACTの定番中の定番『ストII』の新作と、STGのこれまた定番中の定番『グラディウス』の新作がPSで楽しめるなんて、いい時代になったものです。なんて前置きはさておき、個々の評価を見ていってみましょう。まず、久しぶりに全員オススメのついた『ストEX』。さすがに格闘ACTの老舗が手がけているだけあってツボははずしていないようです。動きそのものもアーケードと遜色がないばかりか、かなりオマケ要素も充実しているということです。コンシューマ用に1人でプレイしても楽しめるようにしてある配慮は心憎いばかりです。次に『グラディウス外伝』。グラフィックの美しさ、読み込みの速さ、ステージの演出など、どれをとっても完成度はとても高いようです。横スクロールのSTGそのものが少なくなりつつある現在、貴重なタイトルではないでしょうか。歯ごたえもバッチリということなので、STGファンにとくにオススメしておきます。また、これら2本の硬派な作品の陰になって目立たない感じですが『悠久』もファンを決して裏切らないデキだということです。

次回は『実況パワフルプロ野球'97開幕版』や『ブレス オブ ファイアIII』などを予定。

岩崎啓真

今回、個人的に一番押したいのは『グラディウス外伝』。なのだが、難易度が高い、今までの作品とイメージが違うということで、最も一般性があると思われる『ストEX』をオススメする。ここまでアーケード版と区別がつかないのはみごとだと思う。次に『悠久』。ただ、スキップを使いやすくするより、セリフを短くまとめ、インパクトを持たせたほうが良かったのではと思う。いずれも悪いゲームではないので、いいレビューだったと思う。

なんでもゆうこ

なんとオススメが3連発になってしまった今回。『ストEX』も『グラ外』もすごく良いデキだったので、仕事とはいえ、ついつい夢中になって遊んでしまいました。『悠久』は兄弟誌「G's マガジン」で担当してるんだけど、イベントも多いし、メロディはカワイイして気に入ってます（笑）。由羅ちゃんがメンバーとして登場する『2』が、今から楽しみで楽しみで…。Part 2のほうは『スーパーブラックバス』が印象的でした。気長に楽しんでね。

ウォルフ中村

『ストEX』は近年まれに見る汗かきゲーム。プラクティスのエキストラモードを30分もプレイすればびっしょりと汗をかけます(笑)。このモードだけで定価分は楽しめると断言しちゃいます。ま、私の場合、オールクリアした時点で「当分は遊ばなくてもいいや」って気にもなったんですが(笑)。アーケードモードの簡易メニューや、コンティニュー時に同じキャラを使う場合、セレクトボタンを押すことで読み込みなしで再開できる等の配慮もうれしい限り。

Part2代表 ウキキ松崎

担当ではなかったけど、今回の一押しは、『ストEX』です。アーケードそのままのデキに加え、いろいろなオリジナル要素も満載。格闘ファンならぜひ押さえておきたい1本でしょう。アクションゲームが好きなら『ロックマンX4』もオススメです。私もこのゲームにはハマりました。今まで「子ども向けだよ」と思って敬遠していた人はプレイしてみてください。また、『メタルスラッグ』もそれなりに優作と言えるでしょう。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

［今回のテーマは 特殊ルール］

DPS BATTLE COLOSSEUM

ＤＰＳコロシアムのコーナーでは、読者が自分で考え出してくれたオリジナル・ルールの記録でも受け付けちゃうぞ。そんな特殊ルールにチャレンジしてくれた申請ハガキも毎月山のように届いているので、今号ではこれら特殊ルールの申請を中心に記録を紹介することにしよう。キミの好きなゲームの申請記録は、いくつ載せられているかな？　さぁ早速チェックだ！

珍記録や変則ルールも歓迎！　ヒネリの効いた記録を大紹介

最終発表 インディ500

優勝：本間俊明（愛知県）
SEA SIDE／トータルタイム
3'04''63（使用車種：青）
・TRANSMISSION････〔MT〕
・ACCELERATION･････〔D〕
・TIRES･･････････････〔S〕
・FUEL･･････････････〔40〕
・FRONT WING･･･････〔1〕
・REAR WING････････〔1〕
2位：佐藤大樹（埼玉県）
3'06''46（使用車種：青）
3位：童夢無限（広島県）
3'11''03（使用車種：緑）

特別発表 マリーのアトリエでこんな申請も！

◀エデンべべさん（東京都）が考えてくれたオリジナルルールの申請記録。挑戦者を待っているぞ。

●所持金カンストアタック（所持金カンスト後に工房でセーブし、そのタイムの早さを競う）
平出武志（長野県）1年目8月8日／「妖精にクラフトを作らせて、それをアカデミーで売りさばきました（平出氏）」
●正式募集ルールの中間発表
☆現在1位：武田勇人（静岡県）
☆「特Ｂ」での現在のトップ：水野豊（千葉県）3年3月3日
☆「特Ｅ」での現在のトップ：と（東京都）……4年9月25日

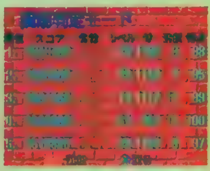
◀正式募集の申請も続々到着中。ちなみにこれは、しらなぎぜんさん（愛知県）による申請ハガキだ。

特別発表 特殊ルールの記録もいっぱい

■『虹色の青春』※サッカーゲームのスコアアタック／森和彦（徳島県）25,740点（LV.50）
■『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』※連鎖アタック／まう（神奈川県）27連鎖
■『ゼロディバイド2』※オールクリアまでのタイムアタック／ＥＳＬ－ＫＹ（兵庫県）3'20''13（使用キャラ：ＥＯＳ）
■『タイムクライシス』※タイムアタックモード（1面/EASY）／木下綾（兵庫県）2'45''60
■『キング・オブ・ファイターズ'96』※スコアアタック（レベル3／チームプレイ）／中島良亮（千葉県）786,500点（クラーク使用）
■『パズルアリーナ闘神伝』※ハイスコアアタック（セット数1・レベル－そこそこ）／乃亜（北海道）6,518,910点（カイン使用・ノーミス）
■『バイオハザード』※クリアタイムアタック／夏目勇矢（北海道）1時間6分11秒（1人で脱出・ロケットランチャー有）、1時間10分40秒（1人で脱出・使用武器はコンバットナイフのみ）
■『悪魔城ドラキュラＸ』※最終セーブポイント到達タイムアタック（リヒター）／ＢＣＢ（神奈川県）7分29秒（マップ達成率20.1％）
※最終セーブポイント到達タイムアタック（アルカード）／ＢＣＢ（神奈川県）38分38秒（マップ達成率51.2％）
■『ナムコミュージアムVOL.5』※『ワルキューレの伝説』クリアタイムアタック／脇田守（大阪府）13分39秒（ランク・イージー）

▲夢翔さん（千葉県）が報告してくれた「ＦＦⅦ」の珍記録。「1、2、3…」と綺麗に並んだギル数にご注目。

▲「ランナバウト」の最高速を競う、最高速アタック。証拠確認済の中では、トゥギャリーさんの267km/hが最高。



▲27号から続く「戦球王」の記録塗り替え合戦もついに決着か？　青年失業家さん（秋田県）が2,919,790点を達成。

■『ＦＦⅦ』※ユフィアタック（ユフィをパーティに加え、その直後にセーブしたタイムを競う）片岡賢典（高知県）2時間24分
■『闘神伝3』LV3でのタイムアタック／橋本勝利（山梨県）3'39''08（ナギサ使用）
■『ソウルエッジ』※アーケードモード・オールクリアタイムアタック（EASY、1ラウンド、2Ｐ乱入禁止）／平出武志（長野県）19秒43（成美那使用・輪鉞刀）、秋元慶太（神奈川県）13秒13（ソウルエッジ使用）
■『ときめきメモリアル』※アルバム最低アタック／小手川亮平（大分県）6枚（デート回数4回・美樹原）これと同記録（対象キャラは虹野さん、如月さんほか）も5名いたけど、消印順で小手川氏が一番でした。
※ときめかせアタック（頬が赤いままの状態になる早さを競い、裏技やバッドエンドは不可）／谷本和志（福島県）95年10月22日（如月）
■『アークⅡ』※ラマダ寺タイムアタック／西谷内聖人（北海道）40''37

▲「海原川背」タイムアタック。中村直人さん（島根県）が51号の記録を塗り替え、日本一に返り咲いた。

◀ＢＣＢさん（神奈川県）によるオリジナルルールの申請記録。同氏の報告によると、現在は記録を1時間02分53秒（84・7％）まで縮めたとのこと。

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、200～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

正式募集はこの6種目!

キミの挑戦も待っているゾ

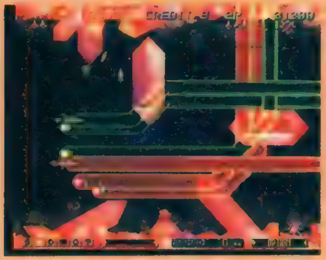
特殊ルールも楽しいけれど、挑戦の中心的存在である正式募集種目を忘れちゃ困るぞ。上位入賞者だけでなく参加者全員の記録を集計するので、「あまりゲームがうまくないから」なんて心配は一切無用。"このゲームが好き"という気持ちがある人なら誰でも大歓迎するので、気軽にハガキを出してみよう!

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

新登場 グラディウス外伝



ルール 「1PLAYER」モードのスコアを競う。選択する難易度やライフは自由に決めてOK（そのほかの設定も、とくに制約はないぞ）。2P乱入は一応禁止とするので注意。

申請記録 『グラディウス外伝』と明記して「スコア／使用自機／使用シールド／選択した難易度とレベル」を書こう。もし可能なら、申請時のプレイをビデオ録画しておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

急げ! マリーのアトリエ

ルール シアをレベル50にするまでの早さを競う。レベル50になったあと、工房に戻ってセーブした時点の年月日が申請する記録になる。愛あふれる申請を待っているぞ。

申請記録 『マリーのアトリエ』と明記して「記録（年月日）」を書こう。もし、オリジナルルール（例：所持金カンストの早さを競うなど）で申請するなら、ルールも書くこと。

しめ切り▶9月1日消印有効

急げ! エースコンバット2

ルール ハードモードにおける、6つのミッション（詳しくは欄外参照）それぞれのクリアタイムを競う。使用する機体は、エクストラモードも含む、どれでもOKだ。

申請記録 『エースコンバット2』と明記して「選択したミッション／クリアタイム／使用機体」を書こう。複数のミッションの記録を1枚のハガキで申請するのは禁止なので注意。

しめ切り▶9月1日消印有効

募集中 ガンバレット

ルール トレーニングモードのステージセレクトを使い、決められた7ステージ（詳しくは右を参照）のハイスコアの合計を競う。選択する難易度などは自由に決めていいぞ。

申請記録 『ガンバレット』と明記し「合計スコア（自分で計算しよう）／各7ステージのスコア／それぞれの選択した難易度／使用したコントローラ」を書こう。

しめ切り▶10月1日消印有効

これが募集対象のステージなのだ

木窓小鳥

◀「バラエティ（右）」の8番目。

おやじハゲワシ

◀「オヤジを救え!」の3番目。

同じもの撃ち

◀「バラエティ（左）」の2番目。

タコタコ

◀「バラエティ（左）」の4番目。

民間人を撃つなステージ

◀「犯人を撃て!」の7番目。

交互撃ち

◀「バラエティ（中央）」の7番目。

蜂ミツのビン撃ち

◀「バラエティ（左）」の6番目。

急げ! トバル2

ルール トーナメントモードを最後までクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラはクエストモードで捕まえたキャラも含む誰でもOK。2P乱入は禁止とするぞ。

申請記録 『トバル2』と明記して「クリアタイム／使用キャラ」を書こう。できれば、記録達成に使用したワザや、攻略ポイントの解説も書き添えよう。

しめ切り▶9月1日消印有効

急げ! ランナバウト

ルール 上級で、被害総額0ドルでのクリアタイムを競う。使用車種は自由。これとは別に、オリジナルルールの記録も待っているので、楽しい申請記録を期待しているぞ。

申請記録 『ランナバウト』と明記して「記録／使用車種」を書こう。オリジナルルールで記録を申請する場合には、どんなルールで達成した記録なのかも明記すること。

しめ切り▶9月1日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう!

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性年配者 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上記以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」まで

掲載予定　9月1日消印有効まで▶Vol.56で発表

●申請の注意：申請ハガキの中には、記録は書いてあるけれど何の記録（どんなルール）の申請なのか説明されていないとか、申請者の名前や住所を書き忘れているなど、記載内容に落ちのあるハガキも多い。申し訳ないけれど、こんなときには原則として記録は無効扱いにせざるを得ないので、ご注意を。心当たりのある人は、再申請を待っているぞ。●『エースコンバット2』ルール補足：正式募集してるのは、潜水艦基地突入、ミサイルサイロ基地破壊、海峡突破作戦護衛、墜落機救出作戦、沿岸レーダー施設破壊、最終防衛ライン突破の6面。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cと」係

実はCGは、増刊Dの「CDの奴隷」で大募集中です。普通のハガキとは区別したいと思ってますので、CGな貴方はDPS-Dの「CGでバッチリ」係まで。

▲岩手県　池森咲也さん：彼女人気あります。ずっこけだから？

▲岡山県　宇野宙子さん：ああ、男の子。宇宙を夢みているのです。

▲山口県　深坂猫ノ助さん：戦闘、カワイイですよね。

▲東京都　ゆかボンさん：色合いがキレイです。ユ&ヴは？

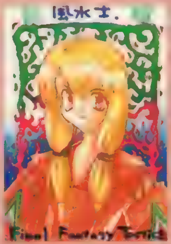
▲愛知県　すなめりさん：あまりに大胆な…オレ様だからよし？

▲広島県　夢月まおさん：カワイイですよね。ワガママで。

▲千葉県　S・風雅さん：編集部ではエミリアシナリオは「女囚サソリ」編と呼ばれています（笑）。運命に翻弄される系とでもいうんでしょうか？　女性が戦わなくてはいけない理由はハッキリしていてカッコイイですよね。愛のために。

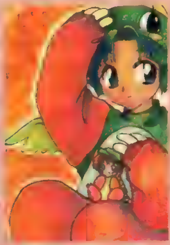
▲神奈川県　貞雅さん：この二人の運命はちょっとツライです。

▲茨城県　八城隆史さん：……トホホ。山羊がいい感じです。

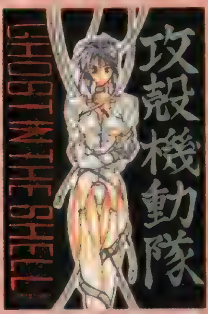


▲神奈川県　走馬あづみさん：ヒモの感じがこの服の決め手。

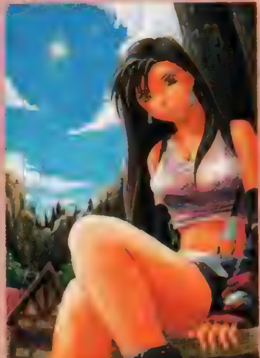
▲愛知県　NSCデザイナーさん：帽子、かぶせないと。生犬に。



▲和歌山県　太一さん：着ぐるみは大事ですよね。特にモコモコは。



▲愛知県　とものさん：3DACTとしては難易度は低めなので誰でも楽しめるハズです。



▲京都府　つきみかんさん：何を見てるんでしょうね？　彼女。見つめているモノが気になります。

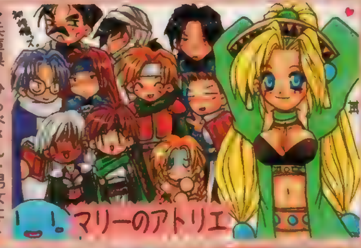
▲東京都　パー子さん：本来なら移植化計画なんですが、ちょっとはみ出しちゃいました。移植……ダメ？

▲大阪府　成瀬祥雄さん：主役なのにぃ～なラムザくんがかわいげです。白魔道士のフードはいいですよねぇ。かなり。

▲東京都　祥人さん：連れて歩きたいモーグリ。シルフとかもパーティにいたら可愛くていいでしょうねぇ。

▲愛媛県　tkeさん：彼女がいちばんモンスターじゃないかって。

▲奈良県　良Tさん：光る蝶のまわり、ボウっと明るくなるあたり。



▲兵庫県　ひらべさん：男女たくさんのキャラがいるワリに色恋沙汰は一切なしなのです。残念。

▲千葉県　50STORMさん：外見からか妙に人気のある白薔薇姫。勝利のポーズで花まいてますし。

▲青森県　角の馬鹿野郎さん：美ッギュウウンって……（笑）。微笑みだけで女性はメロメロな超絶美形ですから。

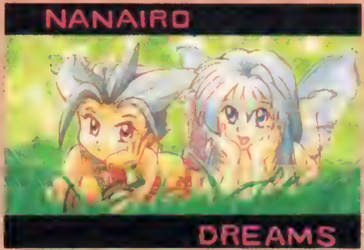
▲神奈川県　G・紅牙さん：発売いつになるんでしょう？　まあ延びてもデキが良ければ…。

▲福岡県　櫻璃さん：まるで風の小次郎ライクな南条くん。当然、この木刀は聖剣のうちの一本なわけですね？　空気のうねりがカッコイイです。

▲京都府　水玉・みかんさん：疑問だったんですが、腕輪に付いてるのはなんなんでしょう？

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：

◀茨城県　美波さん：全員の特徴をつかんでて、いい感じです。全体に動きがある絵って難しいですモンねぇ。特にティファのポーズがカッコイイです。アニメでいうサンライズカット。みんな何かを叫んでそうですもん。



▲兵庫県　麻瓜さん：この２人というか２匹な人は仲悪そうですよね。いいコンビというか……。体のサイズも自由自在っぽいし。

◀宮城県　フォレストさん：タンバリン？ 踊り子っていっても通用する不思議な衣装。アクセサリーはマテリア？

◀高知県　りょ。さん：何でも入っている４次元カバンを持ってるアイテム士。さすがに召喚獣は反則でしょう（笑）

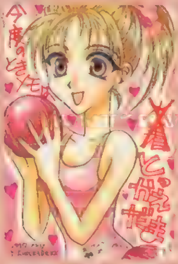
▲北海道　哀原斑さん：もっと活躍しても良かったですよね、エルク。前半大活躍なのに……。

◀千葉県　にんじんさん：システムがキッチリしているだけにもっと欲しくなっちゃいますよね、ＥＤ。

◀山形県　月重夏沙さん：戦いもなければ、もっとどうにかなるさなんですけどねぇ。なぜ戦わなければいけないのかが……。

▲東京都　咲羅さん：獣の子。かなりおバカでいいですよね。

▼宮城県　水輝立さん：「オウガ」のキャラって良いですよね。

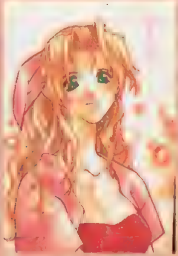


▲福島県　くさかべゆかりさん：フリルのデザインは確かに優美（笑）。

▼愛知県　麻里呼騎士団さん：ＲＰＧ、ＰＳ版は……もう少し……。

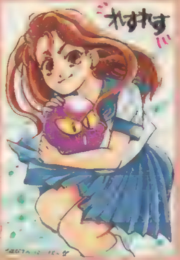
▲？県　沙恵希さん：恥ずかしくなった人多数です（笑）。青春。

▼北海道　麻宮透さん：カッコイイですよね。紐緒さん。羽根も悪魔だし。



▲山形県　週末の怪人さん：日溜まり。ホアホアした感じでステキです。

▼熊本県　すれすれさん：ハズルとしてもなかなかですよね。



▲愛媛県　かへえさん：隠れて待ってるんでしょうかねぇ？ 登場時とイメージ違いますよね。後半。

▼長野県　湖山たみさん：やりこみがいがありますよね。隠れボスもかなり強いし。

◀三重県　鶏毛雷太さん：妖しい雰囲気なティファ。Ｈで○です。

▶東京都　瀬鈴さん：なぜカッコイイんでしょう？ 彼女。

移植化計画

移植希望ハガキはこのコーナーで紹介中。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、移植化計画あてでハガキを送ってください！ 一定数たまったら、ちゃんとメーカーさんに交渉に行きます。マジで。

▲岡山県　ひよこさん：しめちゃ可哀想で……。

◀山口県　ＤＤＴさん：「ハンター」……もう出ないんでしょうか？ まあ、今ＳＳ版はかなり安く売ってますからねぇ。欲しい人はＳＳごと買っちゃうのが手？ デキ良いですし。

▲山形県　週末の怪人さん：人気です。マルチ。

▲東京都　藤神零式さん：みんなマヌケでいいですよね。ドラゴンも変だし（笑）

▼東京都　神哉龍さん：アニメは……ピカチューいじめてるし……。主人公はポケモントレーナーの風上にもおけませんタケシは好雄の様にいいヤツだけど。

載されるとポイントが加算：ルールは151ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Cど」係

"P"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

(株)たき工房　Visual Art Laboratory
東京都港区芝浦3-14-1インパクトビル　tel.03-3453-3573
ホームページ　http://www.taki.co.jp/

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

便利な攻略法からウラワザまで、プレイに役立つ情報がギッシリ詰まったこのコーナー。どんな難しいゲームの攻略だってお任せです。ゲームに詰まったらこのコーナーのことを思い出して下さい。きっと役に立ってみせます。

©NCS 1997

ラングリッサーⅠ&Ⅱ

貴重なアイテムが買える隠しショップ。そしてシナリオを自由に選んでプレイできるシナリオセレクト。この2つを可能にする裏コマンドを公開だ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「Ⅱ」の隠しシナリオ「筋肉の神殿」、「クイズでゴー！」、「どこかで見た連中」は、メサイヤさんのセンスがキラリと光るとってもグーなシナリオ。ぜひ遊んでみてほしい。センスの良さといえば「ビタミン不足だワン、ツー、フォー！」のＴＶＣＭって、いろんな意味でスゴイよね。なぜ大根を切っているのかは謎だけど。（Ｚ佐藤）

発売中 S・RPG	▶¥5,800 限定版¥6,800 ▶メサイヤ
	▶MC(4ブロック)

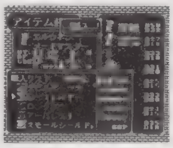
隠しショップ&シナリオセレクトができる裏コマンドを大公開!

▶「Ⅱ」の筋肉の神殿。熱いアニキたちが出迎えてくれるのだ。

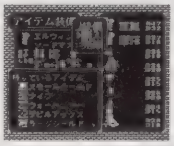
クリア後のお楽しみ要素、隠しショップとシナリオセレクトができるウラワザを紹介するぞ。これを使えば、普段では入手できない貴重なアイテムが買えるし、行けなかったシナリオへも自由自在に行けるのだ。

◉隠しショップで貴重アイテムを入手

シナリオスタート前の戦闘準備時、まずメインメニューの「アイテム装備」に合わせて決定。そのあと、カーソルを「購入」に合わせて下のコマンドを入力するのだ。最後の◎ボタンを押すときにカーソルが「購入」に合っていないと失敗なので注意すること。



▲ドラゴンスレイヤーなど幻のアイテムが……。

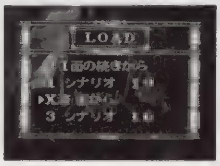


◀写真のように購入に合わせてコマンドを入力。

購入に合わせて	↑・←・→・↓・→・→・◎

◉シナリオセレクトでジャンプだ

ロード画面で保存されているデータ番号に矢印を合わせ、下のコマンドを入力。キャラのステータスは矢印を合わせていたデータがベースになるので、できるだけキャラのレベルの高いデータを使うのがベストだ。表中の( )内の番号はシナリオの通し番号。その番号に合わせて決定しよう。



▲中断データからのセレクトはできないので注意！

ロード画面で	→・↓・↑・←・R1・▢・スタート・セレクト・△・◎

『ラングリッサー』シナリオ一覧表

シナリオ1	王城脱出	シナリオ11	ダルシス城
シナリオ2	サルラスへ	シナリオ12	ツインキャッスル
シナリオ3	襲撃	シナリオ13	石像の街
シナリオ4	死霊の森	シナリオ14	ウルフパック
シナリオ5	帝国軍親衛隊	シナリオ15	邪竜のさけび
シナリオ6	バルディア城の攻防	シナリオ16	暗闇の中で
シナリオ7	砦の勇者	シナリオ17	禁断の地ヴェルゼリア
シナリオ8	追撃	シナリオ18	廃墟の中で
シナリオ9	ワールの激流	シナリオ19	地下神殿
シナリオ10	湖上の城	シナリオ20	闇の封印

『ラングリッサーⅡ』シナリオ一覧表

シナリオ1	序章	シナリオ11(40)	神秘の秘剣
シナリオ2	旅立ち	シナリオ12(41)	悲しみの追撃者
シナリオ3	光の神殿	シナリオ13(42)	ジェノサイダー
シナリオ4	カルザス城の攻防	シナリオ14(43)	鉄壁の防御陣
シナリオ5	炎の中で	シナリオ15(44)	カルザス・陥落
シナリオ6	聖地レイテル	シナリオ16(45)	トライアングル
シナリオ7	魔族の少女	シナリオ17(46)	愛妹ソニア
シナリオ8	空のかけ橋	シナリオ18(47)	ダークブレイカー
シナリオ9	老剣士の砦	シナリオ19(48)	海に散る星
シナリオ10	猛将バルガス	シナリオ20(49)	双塔の古城
シナリオ11	聖剣ラングリッサー	シナリオ21(50)	決戦
シナリオ12	鉄壁の騎士団	シナリオ17(51)	悲色の大河
シナリオ13	帝王ベルンハルト	シナリオ18(52)	光、落ちて…
シナリオ14	港の攻防戦	シナリオ19(53)	ダークパワー
シナリオ15	マリオネット	シナリオ20(54)	魔の城ヴェルゼリア
シナリオ16	復活の魔剣	シナリオ21(55)	サッドアタック
シナリオ17	封印のかぎ	シナリオ12(56)	覇道
シナリオ18	リベンジャー	シナリオ13(57)	帝王ベルンハルト
シナリオ19	大陸最強の戦士	シナリオ14(58)	ジェノサイド
シナリオ20	聖魔剣	シナリオ15(59)	カルザス城陥落
シナリオ21	伝説を越えて…	シナリオ16(60)	真魔剣アルハザード
シナリオ19(22)	ルナティック	シナリオ17(61)	闇の使者
シナリオ20(23)	大陸最強の戦士	シナリオ18(62)	波頭に散りて
シナリオ21(24)	伝説の終わりに	シナリオ19(63)	ツインキャッスル
シナリオ14(25)	港の攻防戦	シナリオ20(64)	帝国最後の日
シナリオ15(26)	迎撃・イメルダ	シナリオ21(65)	闇の伝説へ
シナリオ16(27)	マリオネット	シナリオ17(66)	覇者の道
シナリオ15(28)	凍てつく炎	シナリオ18(67)	青竜の炎
シナリオ16(29)	デットエンド	シナリオ19(68)	帝王ベルンハルト
シナリオ17(30)	復活の魔剣	シナリオ20(69)	神々の遺跡
シナリオ18(31)	封印のかぎ	シナリオ21(70)	ネオ・グロリア
シナリオ19(32)	リベンジャー	シナリオX1(71)	筋肉の神殿
シナリオ18(33)	封印のかぎ	シナリオX2(72)	クイズでゴー!
シナリオ19(34)	リベンジャー	シナリオX3(73)	どこかで見た連中
シナリオ20(35)	大陸最強の騎士	シナリオ18(74)	サッドアタック
シナリオ21(36)	伝説の終わりに	シナリオ19(75)	海に散る星
シナリオ8(37)	ゴーアヘッド	シナリオ20(76)	双塔の古城
シナリオ9(38)	WANTED	シナリオ21(77)	決戦
シナリオ10(39)	老剣士、立つ	シナリオ21(78)	はるか伝説へ

ポイントQ&A

Q：戦闘中にキャラが死んでしまったんですが、もう生き返らないのですか？

A：ＨＰがゼロになっても、そのシナリオから強制的に撤退させられるだけで死んだことにはならない。ただし撤退するとペナルティとしてシナリオ終了時に入る経験値がもらえなくなるぞ。またスタート時に雇った兵が終了時に多く生き残っていると指揮官の能力値がアップする仕組みになっている。使い捨てとは思わないように！

©ARIKA 1997 ©CAPCOM 1997

※文中のコマンドはすべて右向きのときのものです。なお「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。

ストリートファイターEX plusα

今回は『EX』初心者でも一人前のファイターに仕立て上げてしまうという、噂の「エキスパートモード」から難問・奇問ばかりを集めてみたぞ。

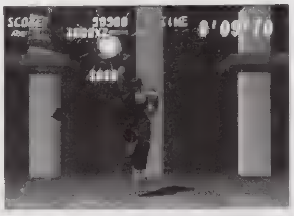
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

もう完璧でしょう、このデキ。移植度の高さはバッチリだし、今回でも攻略している「エキスパートモード」のアツさは並じゃない。しばらく編集部でも、みなさん対戦そっちのけで燃えていましたしねぇ。そういえばこのゲームの発売以後、街角のゲーセンでもあきらかに「EX」やっている人が増えたよね……(笑)。（袋）

発売中 対戦ACT	▶¥5,800（コンビニ専用）	▶カプコン
	▶MC（1ブロック）	▶2P対戦可

エキスパートモード完全制覇のためのワンポイント攻略集

多彩なPS版オリジナルモードが楽しい『ストリートファイターEX plusα』だが、エキスパートモードで出題される問題が難しすぎるという噂もチラホラ。なかにはやり方を知らないと、全然クリアできない問題もけっこうあるのだ。今回はそんなパズル要素を含んだ問題を中心に、各キャラごとに難問をピックアップしてのワンポイント攻略法をお届けする。なお、文中の「No.○」はゲーム内での問題の番号に対応しているぞ。

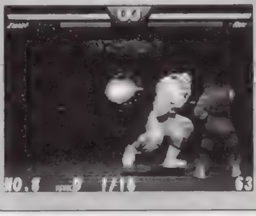


▶各キャラの課題をすべてクリアすれば、懐かしのタル壊しのボーナスゲームがプラクティスのメニューに追加される。今度は点数稼ぎに燃えろ！

クリアできないとあきらめる前に……

間にほかの技をはさむ

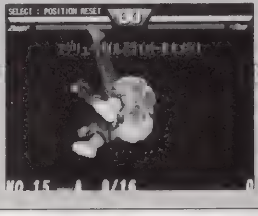
各問題のクリアの条件は一部をのぞいて基本的に「対象となる技を当てる(複数の場合は連続で)」こと。それさえ満たしていれば、間にどんな技が入っていようがOKなのだ。例えば、ザンギエフの問題 No.15の飛んでいる相手にスクリューを決める場合も、しゃがみ強Kなどで1度転ばせてから、起き上がりに弱K→スクリューなどやれば、簡単だぞ。



◀ザンギエフのNo.8もガードブレイクから。

スタートボタンの魔術

対象となる技を出してから、成功と判断されるまでのタイムラグを利用した裏ワザを紹介しよう。ある技が発動している最中にポーズをかけ、ほかの課題に変えてしまっても、その技は持続する。左記のザンギエフの No.15も、ほかの問題の棒立ちの相手にスクリューをかけ、技が終わる前に No.15に切り替えれば、なんと成功と判定されてしまうのだ。



◀楽は楽だが、かなりインチキなので少し空しいかも。

リュウ

No.15 目押しとキャンセルの違いを知ろう

しゃがみ中P→しゃがみ中Kは目押し、しゃがみ中K→波動拳はキャンセルと、タイミングの取り方が難しい。しゃがみ中P→しゃがみ中Kは連打ではまずつながらないので、1回1回をしっかりと押そう。「タン（↓中P）タッ（↓中K）タン（↓↘→P）」とリズムを取ろう。

No.16 2回目の竜巻旋風脚の入力がコツ

最初の竜巻は必ず強で出すこと。そして2回目の竜巻は入力を少し遅らせ、なるべく低い位置で真空竜巻へつなぐのだ。真空竜巻で相手が吹っ飛んだらタイミングが早すぎ、真空竜巻が地上で出たら遅すぎだ。また、そのあとの真空波動は、立ち位置が逆になる場合もあるので注意しよう。

ケン

No.14 竜巻から裂破へのつなぎに注意

竜巻から裂破へのつなぎは空中でのキャンセルではない。あせるあまり急いで入力しても、つながらないばかりか裂破が出ないなんてこともある。着地したのを確認してからでも、十分間に合うのだ。竜巻は強で出し、3回目の入力を遅めにして打点を低めにするのもリュウと同じだ。

No.16 重複するコマンドでラクラク入力

しゃがみ中Kからの昇龍拳、昇竜拳からの神龍拳の入力が難しい。だが3つの技を「↓中K」、「→↓↘P」、「↓↘→↓↘K」とバラバラに考えないで、「→↓中K↘P→↓↘K」とコマンドの重複する部分を一気に入力すれば、意外とあっさりと技は出てくれるぞ。

ザンギエフ

No.8 ガードブレイクで裏回り

ストマックブロックは、相手の後ろからのK投げだ。せっかく跳び越しても、すぐ相手が振り向いてしまうこのゲームでは、普通にやってはまず後ろから投げるのは不可能。そこで活躍するのがガードブレイク。これなら相手は長い間行動不能なので、その間に反対側へ跳び越すのだ。

No.13 ✚キーを入れたまま弱Kを押そう

クイックダブルラリアットは見た目よりも手の部分の判定が小さいので、普通に弱Kのあとに出すだけでは相手にヒットさせにくい。そんなときはジャンプ強Kのあと、✚キーを相手方向に入れっぱなしで、弱K→クイックダブルラリアット、と出せば不思議なくらいヒットするぞ。

春麗

No.11 鷹爪脚で相手の足元を狙おう

▲この辺を狙って技を当てよう。なお画面端では強Pが入らないぞ。

とにかく鷹爪脚を当てる位置が重要。相手の足を踏むつもりで当てたら、強Pを連打するだけでOKだ。

No.13 間合いが超重要! あとは運まかせ!?

スピニングバードキックがヒットしたら✚キーを↙に入れっぱなし、ジャンプしたら↓中Kを連打。密着状態より、少し離れた位置から始めるのがコツ。これも画面端では決まらないので注意。間合いとタイミングがかなり微妙なので、とにかく何度もトライするしかないのだ。

ほくと

No.12 「ハメ」っぽく流水をキメよう

流水は、ほくとの持つコマンド投げ。コマンドは✚キー1回転でも、スクリューほど投げ間合いがあるわけではないので、かなり相手と近い状態からでないと決まらない。跳び込みや小足を当ててから、グルリと回すのが簡単だろう。流水が決まったら、しゃがみ弱K連打でOK。

No.16 スパコン同士のつなぎを超早く

▲2回目の気練射はボタンを押しっぱなしに、しておくのがコツ。

撃鳳技も気練射も、ヒットすれば相手が吹き飛ぶ技。出したらすぐに次の技の入力をするくらいでイイのだ。

ガイル

No.12 ✚キーの回し方を覚えれば楽勝

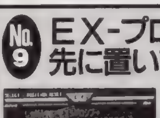
ソニックを出したあとにダブルサマーのタメを作っても、絶対に間に合わない。まず斜め後ろにタメを作りソニックを撃つ(↙→P)。そのまま半円を描きつつ下を回して、後ろ斜め上まで✚キーを持ってきてキック(→↘↓↙←↖K)を押せば、ダブルサマーが出るのだ。

No.13 ダブルサマーの入力を工夫しよう

これも1回目のサマーで、ダブルサマーのコマンドの一部を兼ねる入力をすれば簡単。✚キーを斜め後ろにタメて、対角線上に✚キーを持っていってサマーを出す(↙↗K)。そのままNo.12と同じように、グルッと後ろ斜め上まで(→↘↓↙←↖)持ってきてKを押せばOK。

ロダーク

No.9 EX-プロシブは先に置いておく



▲反対側から中Kで相手を押して、無理矢理プロシブに当てよう。

EXープロシブを出したあと、相手を跳び越そう。その後、反対側から中K→ワイヤーとやるのが正解。

No.16 やはり置きEX-プロシブが重要

基本的なやり方は、No.9と同じ。先にEXープロシブを置いたあと、めくり強Pからしゃがみ中P×2→EXープロシブ（Pからプロシブはキャンセル）→KILLトランプという連続技を決めよう。置いておくEXープロシブは、強を使ったほうがタイミングが取りやすいぞ。

ポイントQ&A

Q：『ストリートファイターZERO2』にあったさくらの挑発は今回はないのですか？

A：あります。ただしコマンドが変わっていて「弱K・弱K・←・弱P・強P」で出せます。しかもスーパーキャンセルをかけることができ、「ジャンプ強P→しゃがみ強P→波動拳→乱れ桜→春一番→乱れ桜→挑発」という究極のコンボ（？）も可能。1度は対戦で決めてみよう。

スカロマニア

No.11 画面の端と端に離れるのがコツ

▲画面の両サイドくらいに離れた間合いが最もベストだ。

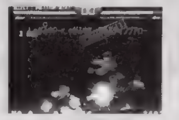
普通にスカロダイブを当てると相手は吹き飛んでしまう。わざと失敗し、頭から滑る技の最後を当てよう。

No.16 最初の強Kをめくりで当てよう

跳び込みのジャンプ強Kは、かならずめくりで当てること。そうしないと立ち中Pが届かないぞ。また、この問題も目押し＋キャンセルなので、タイミングの取りかたが重要。「タン（↓中P）タッ（中P）タッ（↓↘→P）タン（↓↘→P）」という入力のリズムを体で覚えよう。

フレア

No.8 スライディングは必ず強で出す


▲これも目押し＋キャンセルなので、慣れるまで難しいかも。

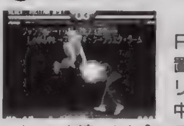
しゃがみ中Kのあとのスライディングアローは、強でなくてはダメ。単純だが、見落としやすいミスなのだ。

No.15 シュートキックのあとは一歩前進

シュートキックは強で出すのが必須条件。浮かした相手の着地地点辺りにしゃがみ弱Kを重ねるのだが、硬直の解けるタイミングがわかりにくい。そこでシュート〜後は✚キーを相手方向に入れっぱなしにして、「1歩歩いてから入力」を目安にしゃがみ弱Kを出すようにしよう。

プルムプルナ

No.15 足元にドリル〜を当てればOK！


▲ちょっと遠いかな？と思えるくらいの位置でも全然OKだ。

ジャンプ強Pを離れた位置で当て、ドリル〜は必ず中で出そう。そうしないと、中Kにつながらない。

No.16 テネル・キックはめくり気味で

まずテネル・キックを強で出し、相手をめくるように当てる。そしてすぐにプラクエ・ラームへとつないだら、相手が吹き飛ぶ5ヒット目の前にレスアル・カーナにキャンセル。そのレスアル・カーナが当たったらすかさず、もう1度プラエク・ラームを出そう。かなり入力が忙しいぞ。

ベガ

No.12 投げ→ナイトメアの入力を覚えよう

これは入力方法がわからないと、クリアは不可能だろう。まず相手をK投げをしたときに、✚キーを後ろ方向（←）に入れっぱなし。投げのモーションが終わったら、今度は✚キーを焦らずに「→、←」と入れてからKを押せば、なぜかニープレスナイトメアが出るのだ。

No.14 サイコキャノンはタメて撃て

とにかく難度の高い問題の多いベガ。サイコキャノンのあとにニープレスナイトメアのタメを作るのは一見不可能そうだが、サイコキャノンをギリギリまでタメてから撃てば間に合うのだ。ジャンプ攻撃からキャノンまでで9〜10ヒットくらい当たるようにタメよう。

Cジャック

No.14 波動拳と一緒に相手も吹っ飛ばせ

コマンドの性質上、出すとどんどん前進してしまうホームランヒーロー。だいたい3〜4発目あたりで、相手とほぼ密着状態になるハズ。そのときに慌てて仕切り直さず、波動拳ごと相手も一緒に吹っ飛ばそう。そのあと、離れた間合いで再び波動拳を打てば、カウントは持続される。

No.16 クレイジージャックはKボタンで

相手に計5発のパンチをブチ込むスパコン、クレイジージャック。この技の発動中にKボタンを押すことで、通常ストレートのパンチをアッパーに変更することができるのだ。これを知らないと、バッティングのあとキャンセルで、クレイジー〜につなげることはできないのだ。

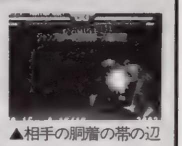
ゴウキ

No.12 斬空脚は中で出すのがポイント

竜巻がらみの技はほとんどを強で出していたが、この問題だけは竜巻斬空脚を中にしないと高さが足りず、天魔空刃脚を出すことができないのだ。天魔空刃脚が相手の足元にヒットすれば、もう楽勝。あとは普通にしゃがみ中K→豪波動拳を入力してやればバッチリ。

No.15 ジャンプ強Pの打点を低めに

かなりジャンプ強Pの打点を低くしないと、そのあとの斬空波動拳につながらない。とにかく引きつけろ。


▲相手の胴着の帯の辺りを狙うくらい引きつけるのがポイントだ。

カイリ

No.15 コマンドの入力方法を考えよう

魔龍裂光（→↓↘P）のあとに、サイロウキョウシュ（↓↙←↓↙←P）をキャンセルで出すのが非常に難しい。そこで、重複する入力をまとめて1つのコマンドと考えよう。「→↓強P↙←↘P↓↙←P」と入力すれば、しゃがみ強P→魔龍裂光→サイロウ〜が簡単に出せるぞ。

No.16 相手に攻撃をガードさせるのだ

まず考えつくのが空中神気発動と雅竜滅蹴のくり返し。ただ、これでは相手が倒れてしまうので、2回くり返すのが限界。そこで、すべての攻撃をガードさせることを考えよう。弱技からの魍魎渦旋は連続にならないので、そこから神気発動（雅竜滅蹴）を始めればバッチリなのだ。

ガルダ

No.12 各技のヒット数から計算しよう

方法を先に書くと、ジャンプ強P（1）→中P（1）→襲牙（8）→鬼燕翔（7）→鬼燕舞（4）の合計21ヒット（技のあとの数字は各技のヒット数）。襲牙は強で出し、最大の8ヒット当てるまで鬼燕翔へのつなぎを遅らせよう。また、これ以外にも方法はあるので探してみよう。

No.15 ガードブレイクは空中で当てろ

相手に空中でガードブレイクを当てないとできない連続技。相手が垂直ジャンプの頂点あたりでガードブレイクで出すと、ちょうどいい感じだ。相手が空中に浮いたら、地面に落ちる直前にジャンプ強Kを当てること。そうしないと、次の雷牙を当てることができないので注意。

アレン

No.12 スパコン入力の途中で弱Kを押そう

しゃがみ弱Kからスパコンへつなげるのは実戦で役に立ちそうだが、弱技は出ている時間が短いのでそれをキャンセルするとなると、かなりの高速入力を要求される。そんなときは、スパコンの途中で弱K×2を押せば（↓弱K↘→↓弱K↘→K）入力が早くても大丈夫。

No.16 集中力と気合で相手に当てよう

方法だけを先に書けば「ファイアフォース→トリプルブレイク→（落ちてくる相手に）ジャスティスフィスト→ファイアフォース……」とくり返せばOKだ。落ちてくる相手をジャスティス〜で当てるのが難しいが、トリプル〜の着地硬直が解けたらすぐ強で出せばバッチリ当たるぞ。

ダルシム

No.13 弱ファイアは倒れた相手に重ねよう

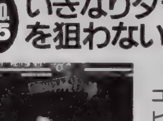
問題のヨガファイアは、相手が倒れない弱を使う。直接立っている相手に当てても、次のジャンプ中Kが届かない。まず相手を転ばして（中か強ヨガファイアがいいだろう）から、起き上がりに重ねるように弱ファイアを撃つのだ。こらなら、すぐにジャンプすれば中Kが間に合うぞ。

No.14 ヨガドリル〜の当て方を考えよう

まずは答え。ジャンプ強P（1）→ヨガドリルキック（10）→ヨガレジェンド（9）→ヨガドリルキック（10）で30ヒット。最初のヨガドリル〜は軌道の変えられる弱で出し、✚キーを下に入力しながら相手より先に着地すること。そうしないと、次のヨガレジェンドが決まらないぞ。

ダラン

No.15 いきなりダラン〜を狙わないように


▲ガードブレイクを当てて、浮いた相手を掴むという方法もある。

左ページのコラムの技をヒントに、インドラ〜橋から、ダランキャッチを決めるのが簡単でいいぞ。

No.16 相手の落ちるタイミングを覚えよう

まず相手を浮かせたら何もせず、どういうタイミングで落ちてくるか自分のやり方でいいからカウントしてみよう。それが100%できるようになってからチャレンジ。立ち強Pで当てるときは「↓↙←強P↓↙←K」、しゃがみ強Pのときは「↓↙←↓強P↙←K」と入力しよう。

さくら

No.15 咲桜拳は必ず強で出すようにしよう

まず最初のジャンプ中Kは、めくりから入ろう。しゃがみ弱K×3からの咲桜拳がやっかいだが、今までに数回紹介してきた途中入力法（弱K×2→↓弱K↘P）を利用するのがいいだろう。また、弱Kの連打で間合いが離れてしまうので、前進する強の咲桜拳を使うこと。

No.16 乱れ桜で拾えるのは弱の春風脚のみ

どれも基本的にやさしめな、さくらの問題。この問題で気をつけなくてはならないポイント1つは、春風脚を弱で出すこと。そうしないと、乱れ桜を当てることができないのだ。また、さくらのしゃがみ中Pは出が遅めなので、最初のジャンプ強Pを低い打点で当てるようにしよう。

ポイントQ&A

Q：スカロマニアのスカロドリームに秘密があると聞いたのですが？　本当なんでしょうか？
A：スカロドリームを入力したら、「弱P＋中K＋↓」を押し続けよう。そして技が相手に決まったら、「←・→・→・↓・←」と画面が切り替わるたびに✚キーを入力。成功すれば、スカロドリームの最後の技が「目からビーム」になるのだ。一瞬で画面が切り替わるので、見逃さないようにしよう。

みんなのGOLF

初級者から上級者まで楽しめるゴルフゲームを攻略！　新コース&新キャラの入手方法とキャラデータ、そして各種のテクニックをまとめて紹介するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

理不尽なところがないだけに、プレイヤーの力がそのままスコアに直結する「みんゴル」。本当によくできているゲームだから、買った人すべてにすみずみまで堪能してもらいたい（今回の記事がその参考になればいいんだけど）。機会があったら対戦プレイにも挑戦して欲しい。人間相手だと、さらに盛り上がるからね！（ウォルフ）

発売中 SPG	▶¥4,800　▶SCEI
	▶MC（2ブロック）　▶MT　▶4人同時プレイ可

コース【全6コース】とキャラ【全10人】をすべて手に入れよう!!

トーナメントモード　効果的な経験値の入手方法を知っておこう！

経験値を溜めることでプレイヤーはレベルアップしていく。レベルによって回れるコースが決まってくるので、最初のうちはトレーニングを兼ねて経験値稼ぎに徹するといいだろう。ゲーム開始時のレベルは1で、コース1のみ回れるようになっている。以後、経験値が50になるとレベル2（コース2使用可）、200になるとレベル3（コース3使用可）、600になるとレベル4（コース4使用可）、1500になるとレベル5（コース5＆6使用可）となっていく。経験値を稼ぐにはトーナメントで上位入賞するのが一番。先のコースに行くほど得られる経験値も多いので、腕に自信があるならどんどんチャレンジしてみよう。

▲コース4でのトーナメントに優勝すると1000の経験値が手に入る。トップタイでも同じだけもらえるから、がんばって優勝を目指そう。コース1から順番に優勝していけば、レベル5になっているはずだ。

トーナメント入賞ポイント

コース	1位	2位	3位	4位	5位	6〜10位
1	50	30	20	10	7	5
2	150	100	50	30	20	10
3	400	200	100	50	30	20
4	1000	500	250	150	100	50
5	2000	1000	500	300	200	100

◉ラウンド中にもらえる経験値はこうなっているぞ

プレイ中にいきなり経験値が入ることがある。その具体的な条件を右にまとめてみた。ただし、リスト内の数値はコース1でのもの。コース2なら数値が2倍、コース3なら3倍、コース4なら4倍、コース5＆6なら5倍になることを覚えておこう。

右下は特別扱いとなっている経験値リスト。パットゴルフではホールインワンを決めない限り経験値はもらえない。また、レベル5になると遊べるようになる5コースモードにはマイナスポイントが設定されている。これらもコースによって変化していく（コース5なら5倍される）ため、ペナルティーを受けずに済ませたいところだ。

経験値	条件
＋2	パーオン未満
＋1	アプローチが2m以内
＋1	ピンに当たる
＋2	旗に当たる
＋2	チップイン（100m以下）
＋3	チップイン（100m以上）
＋1	20m以上のパットを決める
＋1	木に当たってグリーンにオン
＋7	ホールインワンを決める
＋8	アルバトロスを決める
＋5	イーグルを決める
＋3	バーディーを決める

経験値	条件
＋1	パットゴルフでホールインワン
−1	5コースモードでバンカーに入れた
−2	5コースモードでOBになった
−2	5コースモードで池に入れた
−1	5コースモードでボギー
−2	5コースモードでダブルボギー以上

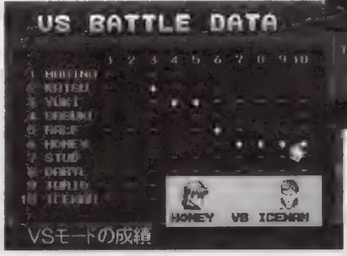
◀ピンに当てた上でバーディーを取ったところ。ここはコース3だから、もらえる経験値は（1＋3）×3＝12となる。わかるかな？

VSモード　新キャラ入手のテクニック

対戦相手に勝たないと、そのキャラをマイキャラ化することができない。能力的に不利な場合が多いので、ティーの位置を変えたりして、少しでも有利な状況を作り出そう。

下にキャラごとの能力をまとめてみたので、参考にしてほしい。ここではパワー、コントロール、スピンを4段階（S＞A＞B＞C）に分けて評価している。また、名前の下の矢印は球筋を表している（↑＝ストレート、⤺＝フェード、⤻＝ドロー）。同じコースを選び、さらに「マリナ→ユキ→ハニー」というように同じ球筋を持つキャラを続けて選べば、そう戸惑わずにプレイできるだろう。

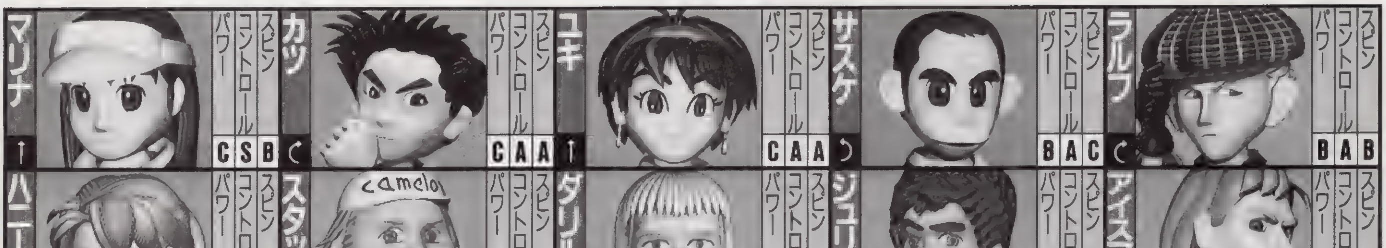
どうしても勝てないようなら奥の手を使おう。9ホール終了時にイーブン以上だったら中断し、そのセーブデータを別のメモリーカードにコピーしてしまうのだ（中断データは18ホール終了時に消えるので、その前にリセットしてもいい）。勝てなかったら、データをコピーし直して再開するのだ。こうして入手しても達成感はイマイチなんだけどね（笑）。



VSモードの成績

▲非力なキャラで戦う場合、ティー位置をフロントにして飛距離のハンデを補おう。

◀ハニーなら上位キャラにも対抗できる。女性キャラだけで全員に勝って、全キャラ入手することだって可能だ。



キャラ	球筋	パワー	コントロール	スピン
マリナ	↑	C	S	B
カツ	⤺	C	A	A
ユキ	↑	C	A	A
サスケ	⤻	B	A	C
ラルフ	⤺	B	A	B
ハニー	↑	B	B	B
スタッド	⤺	A	B	C
ダリル	⤻	S	C	S
ジュリオ	⤺	A	B	C
アイスマン	⤻	S	C	A

ポイントQ&A

Q：新コースの方は時間をかければなんとかなると思うのですが、いかんせん新キャラがなかなか手に入りません。何かいい方法はないでしょうか？

A：現在発売中の電撃PS「D3」に、6コース＆7キャラが使用可能なデータがついてきます（宣伝でごめんなさい（笑））。このデータに入っているハニーやスタッドを使えば、きっとダリルやジュリオ、アイスマンと互角に戦えることでしょう。まだハニーを使えないという人は、ぜひこのデータを使ってみてください。

スコアアップを目指すならここをチェックすべし!!

◉情報を集めてショットに役立てよう！

ショット画面からは実にたくさんの情報を入手することができる。風向き、風の強さ、ライ（ボールがある場所の状況）、前後方向の傾斜、左右方向の傾斜、ピンまでの距離、ピンとの高低差、使用クラブ、ゲージMAX時の予想飛距離、ライによる飛距離への影響率、そのクラブを使ったときのスイートスポットのサイズなどなど。ティーショットの時には風の強さがわからないが、それも芝を撒いたり（風向きと垂直になる方向を向くことで判断しやすくなる）、左上に表示されている旗の動きを見ることで予測することができる。

これらをすべて確認した上でコースの全体図を出し、戦略を立てるようにしよう（ボールの落下予測地点までカメラを移動させるのもいい）。ただし、基本はあくまでも「距離を稼ぐより、次のショットが打ちやすい場所に落とす」であることを忘れずに。

▶スタートボタンを押してコースの全体図を見ることも大切。ここでクラブを変更することもできる。

◀このような場合、大きいクラブを使うと目の前の丘に当たってしまう。距離を犠牲にしてでも高い球で攻めよう。

◉スコアメイクのカギはパッティングにあり！

今まで2パットしていたところを1パットで済ませられれば、5打や10打分はあっという間にスコアアップする。意外と重要視されていないものの、パットはスコアに大きく影響してくるのだ。いくらパーオンしても、2〜3パットしていては好スコアなど望めないぞ！

グリーンに乗ったらまず傾斜を見よう（こればかりは数をこなして感覚的に覚えるしかない）。左右方向の傾斜だけでなく、前後方向の傾斜についても忘れずにチェックすること。上りのパットは平坦時ほど曲がらないし、下りのパットは平坦時以上に曲がってしまうからだ。表示はフラットでも「上ってから下る」といった場合もあるから、R1ボタンでチェックするクセをつけておくといい。

グリーンエッジからパターを使う戦法も有効だ。ただしラフだったら無理せずにアイアンを使おう。

▶グリーン外からパターを使ったところ。グリーン上と同じ感覚（やや強め）でショットすればOKだ。

◀下りだとかなり曲がってしまう。強く打てばそう曲がらないが、入らないと大きくオーバーしてしまうので注意。

スピンをうまく使いこなせ!

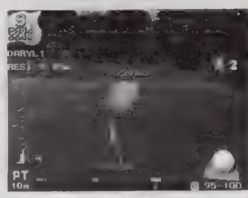
ショットの基本が「パワーMAX&スイートスポットで打つ」にあるのは確か。ただし、パワーにばかり意識がいってしまうと、MAXで止められなかったときに動揺してしまう。多少パワーが弱くとも、スイートスポットさえ捕らえていれば大ケガはしないので、こちらに意識を集中するようにしよう。慣れてきたらボールにスピンをかけることに挑戦するのもいいぞ。強い追い風が吹いているときにボールの下を叩くと、風に乗って飛距離がアップする。その逆にボールの上を叩くと、風の影響を受けにくい低い弾道のショットが打てる。

アプローチショット時にバックスピンをかける（ボールの下を叩く）と、ピンそばにピタリと止めることもできるのだ。

雨のときは強く打とう!

空が灰色になったら雨が降るサイン。こうなると芝が水を含んで重くなってしまう。ボールが転がりにくくなる関係で、飛距離も落ちてしまうのだ。フェアウェイでの影響は小さいものの（地面にバウンドした後の転がりが減る程度）、グリーン上ではかなり深刻な影響が出る。かなり強めに打たないと（ふだんの5割増しくらい?）、カップまで届かなくなってしまうからだ。

右下の写真は「カップまで9.75メートル、22センチの上り」というシーン。晴れていればパワーMAXで打つことでギリギリ届きそうだが、今回は雨が降っている。このままでは絶対にショートしてしまうので、□ボタンで30メートルモードに切り替えよう。



◉パワーとアプローチ、2つのモードを使いこなそう！

このゲームでは通常のショットのほかに、クラブの飛距離を変えられる2つの特殊なモードが用意されている。通常よりも強い力で打つパワーモードは主にロングホールで、どのクラブでも飛距離が一定になるアプローチモードはすべてのコースで、役に立ってくれるだろう。よりよいスコアを出すためには、これらのモードを有効に使いこなす必要がある。ここでは各モードの効果と、具体的な利用方法について紹介していこう。

パワーモードの使いどころは?

飛距離をいつもより伸ばすことができるパワーモード。便利なのは確かだけれど、「1ラウンドにつき12回まで」という回数制限があるために効率良く使う必要があるのだ。

主な使い場所はロングホール。ティーショットはもちろん、2打目でも使って2オンを狙っていこう（ただし、どうがんばっても2オンできない550ヤード以上あるロングホールならば使わない方がいい）。ミドルホールでティーショットをラフに入れてしまったときも、パワーモードを利用して2オンを狙ってみよう。

ただし、パワーモードを使うと通常時よりもショット方向がブレやすくなってしまう。それだけは覚悟しておこう。

▲終盤のロングホールでも使えるよう、節約していこう。チャンスに使えないのはもったいないぞ。

◀2番アイアンによる通常のショット。ほとんどブレないで真っすぐに飛ぶハズ。

◀同じ状況でのパワーモード。ショット方向がブレやすくなっている点に注目！

アプローチモードはこう使え!

ピンまで60ヤード以内になったら、アプローチモードが使用可能になる。これは「どんなクラブを使ってもMAX飛距離が60ヤードになる」という便利な機能なので、うまく使いこなそう（飛距離の微調整がしやすくなるため）。パワーモードと違って回数制限がないから、グリーン周りまできたら常にこのモードにしてもいいくらいだ。

アプローチモードでのショットは、SWでバックスピンをかけるのが基本。しかし、ボールを転がして直接カップを狙うこともできる。そんな場合はロング（ミドル）アイアンを使い、トップスピンをかけてみよう。ただし、スイートスポットから1目盛りでもずれると、予想外の方向へ飛んで行ってしまう。いつもより、スイートスポットで止めることに注意を払おう。

ライによっては、アプローチモードにすると届かなくなる可能性も出てくる。ライによる飛距離への影響率が45〜60%のときはとくに注意が必要。冷静に計算し、使うかどうか決めよう。

▲バンカー内でもこのモードを使うことができる。飛距離の調整がしやすいので、使わないとソンだ。

▼直接カップインさせるのが理想だが、少なくとも1パット圏内に止めることを考えて打とう。

ポイントQ&A

Q：あせってしまうのか、なかなか真っすぐ打てません。何かコツのようなものがあれば教えてもらいたいのですが……。

A：あえて1つ上の番号のクラブを使い、90%程度の力で打つようにしてみよう。「パワーMAXで打つ」ということにこだわらないことで、余裕を持ってプレイできるようになるぞ。自分のタイミングでショットすることも大切。パワーを確定する前なら打ち直すことができる（ボタンを押さなければOK）ことも覚えておこう。

アーマード・コア

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＳ編集部の一角で爆発的な人気を博し、最高に盛り上がったこの『アーマード・コア』。ストーリーも結構イケてますが、対戦が最高にアツくなれます。対戦ケーブルを使用して、相手の視点がまったく見えない状態でプレイすると緊張感も倍増して、ナチュラルハイ（オレってアム◯）な気分になれちゃいます。　（シン少尉）

ミッション内に巧みに隠されたパーツの数々を一挙大公開！　これさえ読めばミッション達成率100%も可能だし、対戦プレイも一層楽しくなるぞ!!

発売中 3D・ACT	▶¥5,800　▶フロム・ソフトウェア
	▶MC（3ブロック）　▶2P対戦可／対戦ケーブル対応

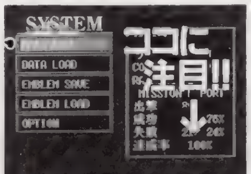
©1997 From Software Inc.

※AWはアームウエポン、BWはバックウエポンの略です。

ミッション達成率100%への道のり、隠しパーツの所在を完全網羅!!

このゲームは、最終ミッションともいえる「レイヴンズ・ネスト」をクリアしたのちに、全46ミッションのプレイが可能になる。しかし、全46ミッションを遂行しても、達成率は100%に遠く及ばない。実は、いくつかのミッションにはＡＣパーツが隠されており、それらをすべて取って始めて100%に到達できるのだ。ここでは、その隠されたＡＣパーツのあるミッションと、場所を公開しよう。また、お店では手に入らないＡＣパーツの数々をも紹介していくぞ。

ミッション名	隠しパーツ	パーツを収得できる場所
秘密工場入口探索	WM-S60/4	スタート地点から左の島に行って右に進んだ先のエリアオーバーぎりぎりの角（方向では南西）
大型生物駆除	QX-AF	「女王」のいる部屋の下にある巣の中
輸送列車護衛	HD-X1487	コンテナがたくさん置かれている場所の、線路を背にして向かって右奥のコンテナとコンテナの間
燃料倉庫襲撃	WG-1-KARASAWA	一番奥の部屋の段差を登り、入り口を背にして向かって左奥のタンクの隅
新型機能力テスト	SP-SAP	このミッションを成功させると、報酬としてこのパーツが入手できる
埠頭倉庫警備	RZT-333	スタート地点の真後ろにある倉庫の中
脱走者処分	GBG-XR	スタート地点のビルの、上から３段目の足場
溶鉱炉侵入者排除	WG-FG99	溶鉱炉の中間地点にある壁のくぼみの中
砲台施設破壊	LN-SSVT	このミッションを成功させると、報酬としてこのパーツが入手できる
反抗組織排除	WR-L24	スタート地点後ろの、装甲車の裏側
暴走集団鎮圧	SP-AXL	このミッションを成功させると、報酬としてこのパーツが入手できる
秘密工場入口警備	B-T001	スタート地点から斜め左後ろに位置するエリアオーバーぎりぎりの角（方角では北東）
エアクリーナー奪還	WX-S800-GF	大部屋の天井にある網を破壊して垂直に上昇し、侵入した通路の奥
遺跡強襲	LS-99-MOONLIGHT	床が壊れる通路に落ちて、最下層の端



絶対に入手したいパーツ（その１）

「燃料倉庫襲撃」で入手できるWG－１－KARASAWAは、プラズマライフル。ホバータイプやキャタピラタイプのレッグを装着していると装備できない特徴がある。50発しか撃てないが、その威力は絶大なので、２足歩行タイプや逆関節タイプのレッグを装着している場合には、絶対装備したいウエポン。

絶対に入手したいパーツ（その２）

「エアクリーナー奪還」で入手できるWX－S８００－GFは、肩に装着するタイプのミサイルウエポン。重そうに見えるが、かなり軽量。しかも、ケタ外れの威力をもっているので、ミサイルでは最強のウエポンといえる。しかし一斉に６発ものミサイルを発射するため、弾代がかなりかさむのが唯一の欠点。

絶対に入手したいパーツ（その３）

「遺跡強襲」で入手できるLS－９９－MOONLIGHTは、レーザーブレード。接近戦では、絶大な威力を発揮するブレードの最強版だ。弾代がかからないうえ、何回でも使用できるので、かなりお得な兵器と言える。通常の腕を装着している場合にはぜひ持たせるようにしよう。

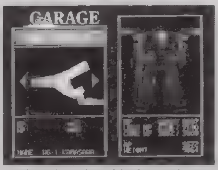
タイプ別オススメパーツ

ミッションクリアするために重要になるのが、ＡＣのタイプ。機動性、重装甲＆重武装と２つのタイプに分けてオススメＡＣパーツの組み方を教えよう。

重装甲&重武装タイプ

2足歩行パターン

脚＝LN-3001C、腕＝AN-863-B、コア＝XCH-01、BW＝WX-S800-GF、AW＝WG-1-KARASAWA。これらのパーツを組むと、装甲面では最強と言える。



▲攻撃力の高い敵が、たくさん登場するようなミッションではかなり有利に戦えるハズ。

キャタピラパターン

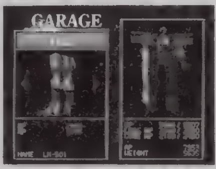
脚＝LC-MOS4545、腕＝AN-863-B、コア＝XCL-01、BW＝WC-GN230×2、AW＝WG-MG500。絶大な破壊力をもつ、WC-GN230を２門つけられるのが魅力的。

◀WG-MG500は広範囲にロックオンできるので、機動力のないACに◎。

機動性重視タイプ

2足歩行パターン

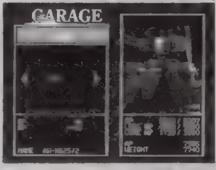
脚＝LN-501、腕＝AN-25、コア＝XCL-01、AW＝WG-1-KARASAWA、LS-99-MOONLIGHT。機動性を重視するために、軽くて性能の良いパーツを選んで組み立てられたACがコレ。



◀重武装ができないため、多数の敵と戦うときは不利だが、一対一の場合は無敵を誇る。

ホバータイプ

脚＝LFH-X5X、腕＝AW-MG-25/2、コア＝XCH-01、BW＝WC-GN230、WC-01QL。最大荷重量が少ないホバータイプでも、これだけの武装が可能。制限時間があるミッションに最適。



◀移動力、攻撃力、ともにバランスのとれたACを組み立てられるのがホバータイプの醍醐味。

対戦で勝つためのポイント

対戦で勝つためにはＡＣを上手く操るほかにも重要なポイントがある。そのポイントのいくつかを紹介しよう。

POINT1◉お金を稼いでパーツを揃えよう

対戦に勝つためには性能の良いパーツを豊富に買い揃え、ACに装備するのが一番。しかし、性能の良いパーツは、値段も高く金銭面で困る人もいるハズ。そこでオススメなのが「ACバトル」のミッション。攻撃力の高いWG－１－KARASAWAを装備させ連射していれば簡単に敵を撃破でき、４万位の賞金を手に入れることができるぞ。

POINT2◉オプションは絶対必要

オプションパーツは、戦闘を有利にしてくれる重要なアイテム。ACの中枢となるコアのスロット数に合わせて、積めるだけ搭載しよう。実弾系武器のダメージを軽減するSP－S／SCRと、エネルギー系武器のダメージを軽減するSP－E／SCR、またロックオン時間を短縮するSP－AXLは必ず搭載することを忘れないようにしよう。

POINT3◉塗装にも気を配ろう

対戦の場合、ACはなるべく対戦するステージに合わせた塗装を施した方が対戦相手に発見されにくく、戦いを有利に展開できるようになるぞ。もちろんいくら迷彩塗装を施してもレーダーはだませないが、至近距離での直接攻撃や空中からの奇襲にはバツグンの効果を発揮するのだ。対戦のバトルフィールドは全体的に暗いフィールドが多いので、なるべく暗い色を主体にした方がいいだろう。

ポイントQ&A

Q：最終面に登場する２機のナインボール。１機目は倒せるんですけど２機目が撃破できず、なかなかエンディングが見られません。いい戦法はありませんか？
A：ランキングトップのナインボールと２回戦するのは確かに大変。実は最初に登場するナインボールは、相手にしないで先に進んでしまえば追ってこない。つまり、２回目に登場するナインボールさえ撃破すれば、エンディングは見られるぞ。ただしこの戦法を使った場合、最終ランキング結果が２位になってしまうのだ。

©TECMO,LTD.1997 All rights reserved.

モンスターファーム

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

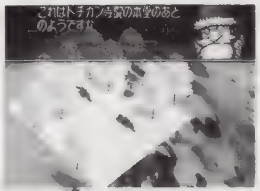
人気沸騰中のモンスター育成ＳＬＧ『モンスターファーム』の秘密を大公開。君を一流のモンスターブリーダーに導くデータ集なのだ！

特定のゲームＣＤや音楽ＣＤを読み込むと誕生する隠しのモンスターなども発見されて、育成ＳＬＧファンの間ですごい盛り上がりを見せている『モンスターファーム』。育てたモンスターを友だち同士で持ち寄って対戦モードで勝負するのがまた楽しいのだ。このデータを参考にして、最強のモンスターを育てよう！　（がんのじ）

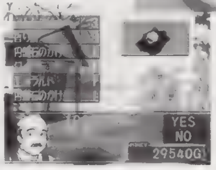
発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶テクモ
	▶MC（1ブロック）　▶2P対戦可

すべてのモンスターブリーダーに捧げる『モンスターファーム』の㊙データ集！

このゲームの最終目的は、モンスターを育成してグレードＳの４大大会をすべて制覇することだ。しかし、ただモンスターを強くすることだけを考えていても、その悲願を達成するのは難しい。ファームの施設を増設したり、遺跡を探検して珍しいアイテムを入手するなど、育成以外の要素もしっかりフォローしないと、グレードＳの制覇を成し得るモンスターは育てられないのだ。ここではモンスターブリーダーとして知っておくべき秘密の数々を大公開するぞ！



▲育成中に発生するイベントは、できるだけこなしておきたい。得るものは多いぞ。



◀イベントで得たものを、モンスターの育成に役立てるのだ。

隠し大会に参加！

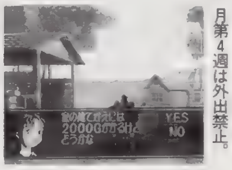
基本的にモンスターバトルの大会には、大会が開催される当日にエントリーして出場する。ところが、ある条件を満たしていないと出場できない隠し大会もこのゲームには存在するのだ。最終目標の４大大会もすべて隠し大会だ。

隠し大会リスト

	大会名	発生条件
グレードA	協会特別招待試合（8月）	モンスターのグレードがAのとき、４月のチャレンジ杯で優勝すると、７月に招待状が届く。
グレードA	協会特別招待試合（11月）	モンスターのグレードがAになっていて、アイテムの「古の鏡」を持っていれば９月に招待状が届く。
グレードA	協会特別招待試合（2月）	モンスターのグレードがAになっていて、「土偶の左手、右手、左足、右足、頭」を持っていれば１月に招待状が届く。
グレードS	マスター・オブ・ブリーダー	モンスターのグレードがS、ブリーダーのレベルが６段以上になっていれば３月に招待状が届く。
グレードS	グレートモンスターズ	モンスターのグレードがS、ブリーダーのレベルが６段以上になっていれば６月に招待状が届く。
グレードS	ディスク・オブ・ゴールド	モンスターのグレードがS、ブリーダーのレベルが６段以上になっていれば９月に招待状が届く。
グレードS	オールスターバトル	モンスターのグレードがS、ブリーダーのレベルが６段以上になっていれば12月に招待状が届く。

ファームを拡張しよう！

ファームの施設を拡張できるイベントは、ブリーダーが条件のランクに達している状態で、５月第４週にファームにいると発生する。増築金額＋1000Ｇが必要なので注意。



◀モンスターを修行に出すと発生しない。５月第４週は外出禁止。

小屋の増築について

モンスター小屋を増築すると、育成しているモンスターのストレスと疲労度が毎週少しずつ減るようになる。また、第３段階にまで増築した小屋は、モンスターに壊されることがない。小屋の増築は結果的に、育成の効率アップにつながるぞ。

小屋の増築

小屋の状態	第２段階	第３段階
増築金額	2500G	13000G
ブリーダーランク	２段以上	６段以上

家の増築について

モンスターの育成を助けるアイテムは最初８つまでストックしておけるが、家を増築するにつれてストックできる数が２つずつ増える。最終的に16個のアイテムがストック可能になるぞ。

家の増築

家の段階	所持アイテム上限	増築金額	ブリーダーランク
第２段階	10個	2000G	２段以上
第３段階	12個	4000G	３段以上
第４段階	14個	8000G	４段以上
第５段階	16個	12000G	６段以上

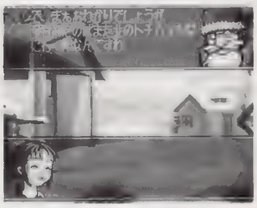
トロカチンをゲット！

最終目標であるグレードＳの４大大会をすべて制覇できるモンスターを育成するには、修行の効果が飛躍的にアップするアイテム「トロカチン」と「トロカチンＥＸ」があると便利だ。これらのアイテムは、６月１週にグレードＤで開催される「トロカチン杯」と、１月４週にグレードＢで開催される「トロカチンＥＸ杯」で優勝するともらえる。また、４年ごとに発生するアイテムショップの新商品入荷イベントで、運が良ければかなり早い段階で商品に追加される可能性もあるぞ。

▶育成しているモンスターとは別に、「トロカチン杯」と「トロカチンＥＸ杯」で優勝するためだけのモンスターを冬眠させておくと便利。開催の時期がきたら復活させよう。

遺跡発掘が楽しい！

モンスターのグレードがＤ以上で、人気が40を上回っていると１月の第２週にトチカン寺院発掘の誘いがくる。このトチカン寺院の発掘に同行すると、さらに７月第２週にジャングル探検、10月第２週にはレマ遺跡発掘の誘いが来るのだ。これらのイベントでは、ショップでは買えない珍しいアイテムが手に入ることがあるので要チェックだ。



▲その時期になると、探検家のカルナボが遺跡発掘に誘いに来る。必ず同行しよう。

遺跡発掘イベントで入手できるアイテム

名称	売り値	効果
つづらさそり粉	500G	モンスターの忠誠度を上げる。
バーニング	5000G	生命を代償に、大会で回避と丈夫さをアップさせる。
ボムズ	5000G	生命を代償に、大会で命中とちからをアップさせる。
ひかり石	5000G	持っているとモンスターのストレスがたまりにくくなる。
だんろ石	5000G	持っているとモンスターの疲労が少しだけ回復する。
風ブエ	5000G	聞く者を穏やかな気持ちにする笛。持っているだけで効果あり。
風ダイコ	5000G	聞く者の集中力を高める太鼓。持っているだけで効果あり。
黄金モモ	10000G	10年に１度実をつける、食べると長生きできる桃。
卵カブリ	5000G	モンスターの卵に寄生する植物。食べると長生きできる。
金のかたまり	6000G	過去に通貨の材料として使用された鉱物。高値で売れる。
ダイヤモンド	10000G	女性が身につける装飾品の材料になる。非常に高値で売れる。
エメラルド	8000G	男性が身につける装飾品の材料になる。非常に高値で売れる。
銀のかたまり	4000G	過去に通貨の材料として使用された鉱物。高値で売れる。
円盤石のかけら	不確定	合体時に隠し味として使える。生まれるモンスターに影響。
ドラゴンの牙	5000G	伝説のモンスター、ドラゴンの入手に役に立つらしい。
古の鏡	500G	トチカン寺院の遺跡で見つかる謎のアイテム。
土偶	5000G	太古のモンスターを型どった土偶。合体の隠し味に使うと…。
土偶の頭	2000G	レマの砂漠で見つかる土偶の頭。全部で５つのパーツがある。
土偶の左手	100G	レマの砂漠で見つかる土偶の左手。パーツは全部で５つ。
土偶の右手	100G	レマの砂漠で見つかる土偶の右手。パーツは全部で５つ。
土偶の左足	100G	レマの砂漠で見つかる土偶の左足。パーツは全部で５つ。
土偶の右足	100G	レマの砂漠で見つかる土偶の右足。パーツは全部で５つ。
マジックバナナ	100G	カララギのジャングルで見つかる謎のバナナ。
古代神像ガダモン	2000G	建設と破壊の神、ガダモンの像。合体の隠し味に使うと……。
古代神像プラグマ	2000G	技術の神、プラグマの像。合体の隠し味に使うと……。
古代神像フレリア	1000G	生命と知識の神、フレリアの像。合体の隠し味に使うと……。

ポイントQ&A

Q：遺跡発掘イベントで、何度モンスターをけしかけても障害物をクリアできません。何かコツがいるのでしょうか？

A：遺跡発掘イベントで一行の邪魔をする障害物は、モンスターのパラメータがある程度高くないとクリアできないようになっている。どうしても障害物を取り除けない場合は、あきらめて別のルートを進むのが得策だ。とりあえずどんなルートがあるかを確認して、次の年にあらためて発掘しに来よう。

マスター・オブ・モンスターズ
～暁の賢者達～

アニメ調のグラフィックで装いも新たに帰ってきた、の名作SLG『マスター・オブ・モンスターズ』。今回はプレイに役立つお得な情報を大公開!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

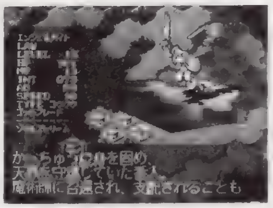
10年ほど前にパソコンでやった記憶もはるか彼方、ずいぶんと垢抜けてしまった感のある「マスモン」です。でもゲームをやってみると「あぁ、やっぱり「マスモン」だ」ってひと安心。難易度もそれほど高くないし、ＣＯＭが味方のユニットを操作する「擬似ＡＩ」も楽でいいし。何よりサブリナがカワイイしね。　（ダメ人間・袋）

発売中	▶¥5,800	▶東芝EMI	
S・RPG	▶MC(3ブロック)	▶MT	▶4P対戦可

©System Soft Co.,Ltd. ©1997 TOSHIBA EMI

気になるモンスター同士の「融合」を徹底チェック!

召喚したモンスターたちの成長は、『マスター・オブ・モンスターズ』での楽しみの１つ。彼らの成長手段には、「レベルアップによる進化」と「モンスター同士の融合」という２種類の方法がある。今回はそのうちの「融合」にスポットを当てて、その組み合わせのパターンを一覧表にまとめてみた。これを参考に強力なモンスターを作り出せば、キミのモンスター部隊が１ランク上にパワーアップすること間違いなしだぞ。



▲融合後の特性（ＬＶの高い方の特徴が色濃く出る）を知ることも必要。

モンスターのレベルに注意

「融合」はマップ上に点在する寺院で行うことができるが、単純に２匹のモンスターを重ねるだけでＯＫというわけではない。その組み合わせも重要だが、ある一定以上のレベルまで基になるモンスターたちが育ってなくてはならないという条件もあるのだ。「表の通りに実行したのにダメだった」という場合は、もう少しレベルを上げてから再チャレンジしてほしい。なお、当たり前のことだが、１度「融合」を実行してしまうと、２度と「分離」することはできない。確実に大丈夫だという自信がない限り、セーブをしてから「融合」をしよう。

◀▲失敗すると基本的には強いモンスターに吸収されるが、ときには「ゴーレム」などの突然変異が起こることもある。

モンスター融合表

融合後	モンスター①	モンスター②
ドラゴンナイト	ナイト、パラディン	ファイアドラゴン、デスドラゴン
	それなりに強いが、ドラゴンを１体失ってまで作るかは考え所。	
リッチー	ハイウィザード	スペクター
	アブソリュート(冷気)の魔法が強力。物理攻撃以外の防御力も高い。	
エンジェルナイト	レディナイト、ワルキューレ	アークエンジェル、ケルビム、セラフィム
	格闘も魔法もＯＫのバランス型ユニット。高い移動力も魅力の１つ。	
ガーゴイル	レッサーデーモン、グレートデーモン	ワイバーン、リンドブルム
	融合でしか現れない特殊なユニット。魔法攻撃力がハンパじゃない。	
ワーウルフ	バーサーカー、デスナイト	バージェスト、ケルベロス
	地上ユニットでは無類の素早さだが、攻撃が格闘しかないのは痛い。	
キングドラゴン	ティアマット、バハムート、ティエンロン★	
	ドラゴン族最終形態。格闘、投射、魔法、すべてが最強レベル。	
ハーピー	レディナイト、ワルキューレ	ファイアバード、ロック
	融合モンスターとしては最弱レベル。後述のキメラのもとにしよう。	
ペリュトン	ペガサス、グリフォン	ロック、ファイアバード
	序盤で召喚できるユニットから作れる頼もしい融合モンスター。	
ミノタウロス	バーサーカー、デスナイト	ペガサス、グリフォン
	序盤で融合できるユニットとしては強力。ただし格闘能力しかない。	
キメラ	ハーピー、ペリュトン、ミノタウロス★	
	高い移動力とバランスの取れた攻撃が魅力。中盤で役に立つぞ。	
ヤシャ	コボルド、ゴブリン、オーク★	
	もとから考えれば非常にハイコストパフォーマンス。炎の魔法が強いぞ。	

★のついたモンスターは、３体のうち２体を融合すればＯＫ。
※モンスター①の中の一体とモンスター②の中の一体を融合すると、左のモンスターになる。

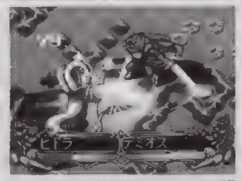
隠れキャラ「SS版マスター」を仲間にするポイント

ＰＳ版の少し前に発売された、ストーリーも世界観も違うＳＳ版『マスモン』。このＰＳ版には、そんなＳＳ版で活躍したマスターたちが登場する、いわゆる「隠し面」が用意されているのだ。しかも、キャラによっては戦闘後に仲間にすることも可能。さすがに元マスターだけあって、彼らの強さは並じゃない。ぜひ仲間にしたいユニットだ。

▶ＳＳ版シャドウマスターことシェイドは通常面の４面から登場する。しかし、仲間にすることはできない。

デミオス【SS版ジャスティス】

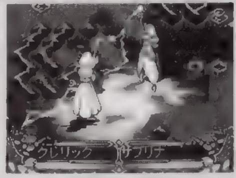
ＳＳ版ジャスティスが、デミオスと名を変えて登場。９面を９ターン以内にクリアすると、彼の登場する隠し面へと進むことができる。その後、戦闘に勝つことができれば、仲間ユニットになる。



▲物理攻撃が得意なのは、ＳＳ版のジャスティスと同じ。斬り込み隊長として重宝するぞ。

サブリナ【SS版サモナー】

ＳＳ版のサモナーはサブリナという名前で登場。彼女の待つ隠し面へ入るには、13面を９ターン以内でクリアし、なおかつデミオスを仲間にしていなければならない。隠し面をクリアすれば仲間になる。



▲やはり魔法攻撃が得意なサブリナ。魔法攻撃の耐性を持たないキャラとの戦闘では、頼りになるぞ。

電撃PSではみんなの質問を大募集

いや～暑い。毎日暴力的な暑さが続く今日この頃。こんな暑苦しい日には、外に出ないで家の中でゲーム三昧とシャレこみたいモノです。ところで人間、暑いとイライラしがち。クーラーのある部屋ならいいんですが、無い部屋でゲームをやると、もう大変。さらに、ゲームでわからないところなんかがあるともっと大変。そんな悪条件がもし重なったら……。コワイですね～、考えたくないですね。そんなイライラが頂点に達して、暴れて家財道具を破壊する前に、ちょっとだけ冷静になって考えて下さい。アナタの悩みの１つを解決するイイ雑誌があるじゃないですか。そうです、電撃ＰＳではアナタが悩んでいるゲームの攻略法を、一流の攻略ライター陣が完全フォローします。知りたい攻略法、情報、質問、なんでもいいからハガキに書いて送ってみましょう。アナタの部屋の温度がきっと１℃は下がることでしょう。

あて先　■〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ編集部　「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：このゲームには時間の流れがあるみたいですが、一体どういう意味があるのでしょうか？
A：１ターン毎に「朝」→「昼」→「夕」→「夜」と変化していく時間。これはモンスターの３つの属性（ロウ、カオス、ニュートラル）に関係があり、ロウのモンスターは昼、カオスは夜にそれぞれパワーアップするのだ。ニュートラルは時間の影響を受けないぞ。

応募総数1,554作品の頂点に立つのはこの作品だ！

電撃ゲーム3大賞

第4回電撃ゲーム3大賞の各部門の入賞作品がついに決定した。4月10日の応募締め切りから、1次選考、2次選考を経て、7月末に各部門で最終選考会を開催。

ゲーム小説大賞では、矢野徹、高千穂遙、林海象、安田均、佐藤辰男（小社社長）の5名、ゲームイラスト大賞では、天野喜孝、カトキハジメ、衣谷遊の3名、ゲームコミック大賞では、永井豪、雨宮慶太、押井守、佐藤辰男の4名の選考委員がそれぞれ最終選考会に出席し、以下の通り入賞作を決定。

大賞受賞者には正賞と副賞100万円、金賞受賞者には正賞と副賞50万円、銀賞受賞者には正賞と副賞30万円、選考委員特別賞と佳作には正賞と副賞5万円がそれぞれ贈られる。

（文中敬称略）

決定！第4回電撃ゲーム3大賞入賞作品発表!!

電撃ゲーム小説大賞

応募総数869作品

大賞 正賞＋副賞100万円

『ブギーポップは笑わない』
上遠野浩平（28歳）神奈川県／無職

金賞 正賞＋副賞50万円

『サクリファイス』
橋本紡（29歳）東京都／無職

銀賞 正賞＋副賞30万円

『僕の血を吸わないで』
阿智太郎（18歳）シカゴ／学生

電撃ゲームイラスト大賞

応募総数483作品

大賞 正賞＋副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞＋副賞50万円

◆ファンタジー部門「無題」
中川望（34歳）兵庫県／広告デザイナー

◆ファンタジー部門
「リリパット・タワー」
永盛綾子（20歳）茨城県／大学生

銀賞 正賞＋副賞30万円

◆ファンタジー部門「妖朧」
佐久間由香（26歳）広島県／会社員

◆メカデザイン部門
「群れざる棺 又は割れない卵」
安藤達也（33歳）岐阜県／フリーター

◆メカデザイン部門「飛道犯科帳」
伊藤建（30歳）千葉県／自由業

電撃ゲームコミック大賞

応募総数202作品

大賞 正賞＋副賞100万円

『蒼戒』
瀧川奉孝（22歳）福岡県／無職

金賞 正賞＋副賞50万円

該当作なし

銀賞 正賞＋副賞30万円

『アナテマの天使』
室生葉月（25歳）山形県／販売員

『トレジャーズ 明智助教授のお宝大作戦』
腰島一知（26歳）東京都／アシスタント

選考委員特別賞 正賞＋副賞5万円

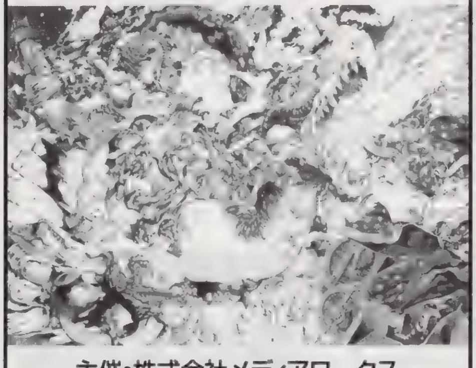
『神罰』 晋参（19歳）岐阜県／短大生

佳作 正賞＋副賞5万円

『EMOTION－ON THE ROBBOT－』
小野博志（22歳）東京都／フリーター

主催●株式会社メディアワークス　協賛●株式会社バンダイ／株式会社バンプレスト
後援●株式会社文化放送／株式会社セントラルミュージック

第5回 電撃ゲーム3大賞 作品募集中！



主催•株式会社メディアワークス
Illustration／山田章博

才能大成

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞（各部門共通）
大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円

※詳しい募集要項については、現在発売中の「電撃王」9月号をご覧下さい。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

おめでとう! 女性プログラマー誕生!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。ゲームのプログラマーになりたいと思ってこの学校に入学した時は、コンピューターの「コ」の字も知らない状態で、本当にプログラマーになれるのか心配でした。でも、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校に入って良かったと思う点は、生徒一人に一台自分専用のパソコンがあり、放課後も自由に使えること。また、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、相談にのってくれること。そして、同じ目標を持った友人にたくさんめぐり会えたことです。

まだ非常に少ない女性プログラマーになれたことはとっても嬉しいのですが、本当の始まりはこれからだと思います。でも、この学校で学んだ実践教育のおかげで、不思議と不安はなく、将来的には必ず女性ゲームデザイナーとしても頑張りたいと思っています。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ブロッコリー　ハイブリッドカードコレクション

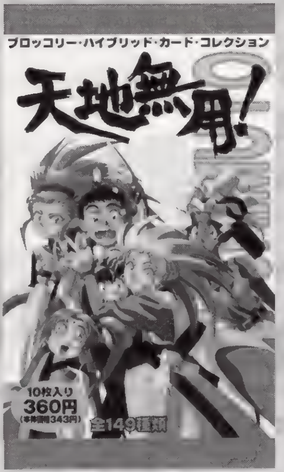
BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION

9月発売のトレーディングカード

◇V.G.
◇ファルコムコレクションVol.1

Piaキャロットへようこそ！
全114種1パック10枚入り
商品コード:HPI
1パック390円
通販価格1BOX5850円

ラングリッサー
全146種1パック10枚入り
商品コード:HLA
1パック360円
通販価格1BOX5400円



天地無用！
全149種類1パック10枚入り
商品コード:HTE
1パック360円
通販価格1BOX5400円

スレイヤーズ！
全149種1パック10枚入り
商品コード:HSL
1パック360円
通販価格1BOX5400円

トレーディングカードの通販での購入単位は1BOX単位と、させていただきます。

©AIC/PIONEER LDC,INC./天地無用!製作委員会　©1995, 1996, 1997 神坂一・あらいずみるい／「スレイヤーズ」製作委員会　©F&C Co.,Ltd./Cocktail Soft 1997　©1997 NCS

この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー通販係　までお送り下さい。

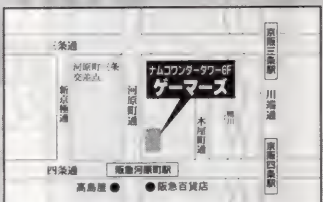
問合せ先：株式会社ブロッコリー　〒178　東京都練馬区東大泉2-6-9 サンライズマンション2F
TEL.03-5387-6781　FAX.03-3921-3340
ホームページURL http://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

ゲーム関連商品専門店
GAMERS

9月5.6.7 東京ゲームショウへ出店決定！新商品続々登場！

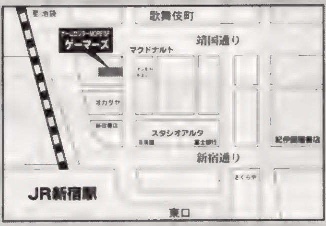
- 放課後恋愛クラブ
- 悠久幻想曲
- フォトジェニック

等のタイトルが登場予定



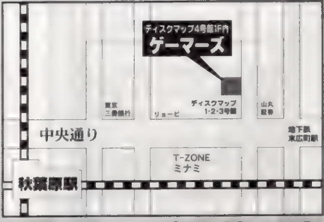
ゲーマーズ京都店
OPEN／10:00〜24:00
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

ゲーマーズ池袋店
OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7 東池袋大栄ビル3F



ゲーマーズ新宿店
OPEN／12:00〜21:00
TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14
SHAビル ゲームセンターMORE5F

ゲーマーズ渋谷店
OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232
渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F
ディスクマップ内



ゲーマーズ秋葉原店
OPEN／11:00〜20:00
（日・祭11:00〜19:00）
TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
ディスクマップ4号館1F

ウラワザデータベース Ver.5.5

かしらかしら恋かしら。この胸のトキメキは恋かしら。あなたに想いを届けるために、恋のウラワザ唱えましょう。恋の呪文は上、上、下、下……あ、自爆……。

LV50 モンスターファーム

★忠誠度UP！

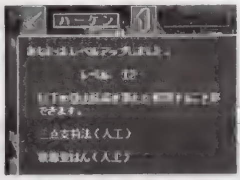
「モンスターファーム」で、簡単にモンスターの忠誠度が上がるというワザが見つかったぞ。まずは、月の始め（一週目）に「さかなもどき」か「にくもどき」を与える。次に、「街へ行く」を選択。最後に、そのまま「ファームへ行く」を選択して戻ればＯＫ。これで忠誠度が上がるので、あとはこれを繰り返そう。上昇値はモンスターによって異なるが、一回の操作で３～５は上がるぞ。上げすぎると育成スタイルがスパルタになるので注意。

▶０歳０カ月で忠誠度が50。生まれながらにして人に媚びることを覚えてしまった……。

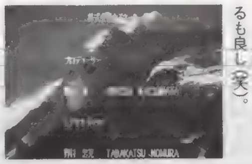
LV50 ロッククライミング 未踏峰への挑戦

★隠しコマンド

山男にささげる超お得なコマンド三連発！ ①ステージクリア：登はん中に㋝を押してメニューを表示。メニュー表示中に◬、▢、◬、▢と入力。②レベルアップ：①と同様にメニュー画面を表示させた状態で、Ｌ、Ｌ、Ｒ、Ｌ、Ｌ、Ｌ、Ｒ、Ｒの順に入力。（一回の入力で１レベルアップ、Ｌ、Ｒは１、２どちらでも可）③いきなりエンディング：タイトル画面表示中にＲ、Ｌ、Ｒ、Ｌ、Ｒ、Ｒと入力すればＯＫ!!



▲ステージ１からいきなりこんな高レベルでプレイできる！



◀何となくキレイなので、見てからプレイするも良し（笑）。

LV20 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

★オマケモード

「虹色町の奇跡」クリア後のお楽しみが増えるぞ。やり方は簡単で、好感度180以上にしてベストエンディングを迎えること。すると、「ＬＥＴＴＥＲ」という項目が出現するのだ。

LV20 アークザラッド・モンスターゲーム WITHカジノゲーム

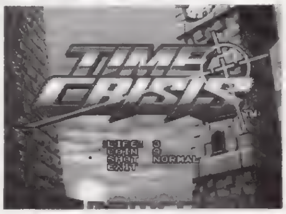
★モンスター無限増殖

モンスターを交換したあとに、モンスターをゆずった側のメモリーをロードし直して、ゆずる前の状態に戻す。再びモンスターをゆずる……と繰り返せば、無限にモンスターが増やせる！

LV50 タイムクライシス

★隠しオプション

ちょっと難易度が高めのガンＳＴＧに、便利な隠しオプションが見つかった。まずはタイトル画面「Ｒ」の文字の穴の部分を一回撃つ。次に、「ＴＩＭＥ」のあとの照準（＋印）の真ん中を二回撃つと、隠しオプションが出現するのだ。これでクリアも簡単!?



▲この表示がでれば成功だ。ちなみに、ゲーム中に40発連続で命中させるとライフアップ。これでクリアは確実！

LV80 ランナバウト

★全車種＆全コース出現

▲初めてのプレイでも、戦車を使って隠しコースを走るなんていうことも可能。なんともお得なウラワザなのだ。

痛快な暴走アクションが楽しめる「ランナバウト」で、全車種、全コースが選べる驚異的なワザが見つかった。モードセレクト画面中に２Ｐコントローラで◬を押しながら、L2＋R1＋R2、R2、L2、R1と入力するだけ。入力の間隔は約0.5秒、成功すると爆発音が鳴るぞ。

LV80 サガ フロンティア

★アイテム無限入手！

スクラップのジャンク屋では、先にお金を払ってジャンク置き場からアイテムを３つだけ取ることができる。ここで、無限にアイテムを入手できるウラワザが見つかったぞ。まずはお金を払ってアイテムを３つ取ったら、店を出ないで店主に話しかけ、「売る」を選択。買い取りメニューが表示されたら、一番下の「ハイペリオン」にカーソルを合わせ◎を押す。すると、ジャンク置き場でさらに７つのアイテムを入手することができるのだ。あとはこれを繰り返すだけだぞ。

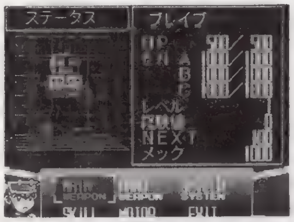
◀「売る」で一番下にカーソルを合わせる。

◀序盤のアイテム稼ぎに最適だぞ。

LV50 雷弩機兵ガイブレイブ

★隠しコマンド一挙紹介！

①ボンバー無限：所持金不足でストックボムを買えない状態で、10回続けてメッセージを見る。②エネルギー無限：エネルギースタンドで✚上＋㋝＋R1＋R2＋L2＋L2を押しながらチャージ。③月光将軍を使う：格納庫メニューでR1、R1、R2、R2、✚左、右、左、右、◬、◎と入力。④経験値＆メックが４倍：マップ画面で㋝、L1、L2、✚右、左、上、㋝、L1、✚下、右、▢と入力。⑤隠しモーター入手：マップ画面でL1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1、R1、R2、L2、L1、▢と入力し、ラスティータウンのモーター屋へ行けばＯＫ。



◀これは月光将軍。骨董品のようなスタイルがグーです。

LV20 エンジェル・ブレード

★隠しオプション

２つの鑑賞モードを大紹介。タイトル画面で⊗、⊗、◬、◬、◎、▢、◎、▢、✚上、左と入力してサウンドが、同様に✚下、下、上、上、右、左、右、左、◬、▢でＣＧが楽しめるぞ。

LV20 雷弩機兵ガイブレイブ

★小技２本

「雷弩機兵ガイブレイブ」の小技を伝授。ステータス画面でL2を押しながら✚キーのどれか＋▢＋◎でライドギアが、R2を押しながら同じ操作で武器が、それぞれ好きな角度で見られるぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPSウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（２名）／埼玉県 松田和己くん、大阪府 河上健輔くん。LV50（４名）／千葉県 永野類くん、三重県 仙田敏くん、東京都 小林孝典くん、東京都 伊藤宗紀くん。LV20（４名）／静岡県 下條豊くん、埼玉県 榎原里絵子さん、福岡県 西清晃くん、愛知県 剛田智也くん。

悠久幻想曲はじめて物語

ふ〜っ、楽しみにしていた『悠久』が発売されたというのに遊ぶ時間がな〜い!よ〜し、こうなったら9月に有給休暇をとって、思う存分『悠久幻想曲』を楽しむぜ。あっ、そう言えばライターには有休なんてものはなかった……ガックシ!

イラスト／岩瀬さとみ

その1 ぼくとキミとは仲良しだ! だからパーティ冒険なのです

●バリバリの恋愛モノとはひと味違うのよん!

ゲームの舞台となるのは、剣と魔法の異質な文化が栄えるファンタジーの世界。ここには人間以外にも、エルフや獣人、それに人々の生活を脅かすモンスターなど、様々な種族が暮らしている。物語はこの世界にあるエンフィールドという街で展開していくのだ。

あてのない旅を続けていた主人公の青年は、エンフィールドの街にたどり着く。それから数カ月、街の生活になじみ始めた頃にとある事件が起きた。身に覚えのない盗みの容疑で囚われてしまうのだ。その後、すぐに釈放されるのだが、容疑を完全に晴らすためにはこの街独自の法律「1年間の間に住民の支持を8割受けられれば審議をやり直す」というものに頼るしかなかった。住民からの支持を得るには、みんなの仕事を手伝うのが良い! そう考えた青年は一緒に働いてくれる3人の仲間を集め、運命の1年間をスタートさせるのだった……。

この物語からもわかる通り『悠久幻想曲』は、登場キャラたちとの恋愛を育むために何かをするというゲームではない。あくまでも登場キャラたちは、主人公の濡れ衣を晴らすために協力してくれる仲間。従ってその付き合い方も恋愛を目当てにしたものではなく、仲間たちとの信頼関係をどうやって保っていくか……というのがメインとなっているのだ。そのため、恋愛方面への期待が大きすぎると、肩すかしを喰らう可能性もあるので注意! ただ、まったくないわけじゃないので、ちょっとくらいなら期待してもOKかも(どっちや・笑)。そんなわけで『悠久幻想曲』をプレイするときには恋愛は後回し。従来の育成SLGとはひと味違う、友情と信頼の物語を楽しもう。

▲恋愛系のイベントもあるけど、やはりちょっと少なめ。個人的にもちょっと残念なところ。

©Starlight Marry/Media Works Inc.

ぼくとキミとは仲良しだ! だからパーティ冒険なのです

その2

●全10キャラの中から仲間を選択。オススメは？

主人公に協力してくれる仲間は女性7人、男性3人の合計10人。だが、1回のプレイで勧誘できるのは、この中の3人だけ。さっそく、その10人の大まかな特徴を紹介していくぞ。ちなみにこれらの特徴は、各キャラの初期パラメータをもとにしたもの。基本的に各キャラには得意、不得意といったような能力的な差や特徴は、いっさい設定されていない。つまりプレイヤーの育て方しだいで、どんなタイプのキャラにでもなれるのだ。そのへんをお忘れなく！

※リサ………戦闘術と護身術に優れている。戦闘術を上げると、攻撃力と命中率がアップするのだ。

※ピート……戦闘術と盗賊に優れている。盗賊を伸ばせば、仕掛けられたワナの解除がラクになる。

※シェリル…物理＆神聖魔法に優れている。物理魔法は敵にダメージを与えることができる魔法だ。

※マリア……精霊＆物理魔法に優れている。精霊魔法は戦闘時、自分自身のパラメータをアップさせるもの。

※クリス……神聖魔法と医療術に優れている。神聖魔法は自分、または味方のHPの回復ができる。

※メロディ…錬金魔法と護身術に優れている。錬金魔法は敵のパラメータをダウンさせる魔法。

※シーラ……音楽と舞踏に優れている。HPよりもMPのほうが高い。やはり魔法系のキャラに育てよう。

※アレフ……礼儀作法と舞踏に優れている。HPとMPの差が小さいので戦士系、魔法系のどちらに○。

※エル………クラフトと護身術に優れている。護身術を上げると、防御力と回避率がアップする。

※パティ……料理と商売に優れている。HP、MPの差が小さい。どんなタイプにするかはキミしだいだ。

▲10人の中から、3人を選んでプレイできる。男同士の友情を育んでみるのも良いかも。

ぼくとキミとは仲良しだ! だからパーティ冒険なのです

その3

●仕事を成功させないと、キャラは成長しな〜い!

お好みの3人を仲間にしたら、いよいよ育成だ。ゲームは1週間単位で進行。週の始まりの日にスケジュール（仕事）を仲間たちに割り当て、それを1週間かけて実行していく。1週間はスケジュールの入力→実行→結果→休日の4パートで構成されていて、毎週これを繰り返していくことになる。そして4週間が経過すると給料日が到来。もうけたお金をしっかり仲間たちに分配するのだ。ゲーム終了は1年間が経過する3月27日。そこではイベントの成功率や仲間たちとの信頼度の割合、それに仕事をすることで蓄積された住民からの支持率などが判定される。そして特定の条件を満たしていればハッピーエンド。満たせなかった場合は、それなりのエンディングとなるのだ。

「悠久幻想曲」は仕事を実行することで、キャラが成長する仕組みになっている。仕事をすると、毎日の仕事のデキによって各キャラごとに経験値が入り（経験値はゲーム画面では隠されている）、それが一定値を越えるとスキルレベルがアップ。同時にHPやMPも上昇する。レベルアップに必要な経験値は、スキルによって異なるぞ。それを大きく3つのクラスに分類してみると、まずAクラス（レベルアップしにくい）は戦闘術、護身術、神聖魔法、錬金魔法。Bクラス（ほぼ中間くらい）は物理魔法、精霊魔法、盗賊、音楽、舞踏、クラフト。そしてCクラス（レベルアップしやすい）は料理、医療術、商売、礼儀作法となっている。仕事を成功させるポイントや、よりよい育成方法に関しては、本誌の攻略ページを参照してほしい。バッチリ仕事を成功させていかないとキャラが育たず、エンディングにも影響するので注意深く実行していこう。

▲戦闘術、神聖魔法、盗賊のスキルは絶対に上げておくこと。ゲームが快適に進めるようになるぞ。

悠久幻想曲はじめて物語

ぼくとキミとは仲良しだ! だからパーティ冒険なのです

その4

●お手軽な発生条件でイベントもラクラク体験!

『悠久幻想曲』にはテーマ別、トラブル、休日など、数種類のイベントが用意されている。それらの発生条件を順に紹介していこう。

※テーマ別イベント……キャラを仲間にして特定日を迎えると自動的に発生。ただし3回目以降は、それ以前のイベントを成功させておく。信頼度を上げておくといった条件を満たしていなければ発生しない。

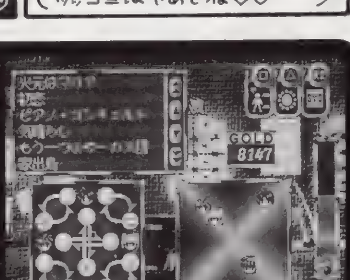
※トラブルイベント……キャラを仲間にして特定日を迎えると自動的に発生。条件は特にナシ。

※休日イベント…………特定の月の休日に「遊びに行く」を実行し、対象キャラの所へ行く。月に1度コマンドを実行していれば問題なく見られるだろう。

※任務イベント…………特定の日、特定の仕事を対象キャラと2人で実行。その仕事には、ほかの仲間が混ざってもOK。イベントのパターンは会話形式から、スゴロク形式までいろいろ。

※メインイベント………特定の日になると自動的に発生するスゴロク形式の戦闘イベント。仲間の構成や信頼度といった条件はいっさいナシ。おもな発生日は、6月27日、9月27日、12月27日だ。

以上のなかで発生させるのが難しいのは、任務イベント。それ以外は簡単なので、普通にプレイしているだけでも発生するだろう。イベントをクリアすると住民からの支持率がアップしたり、対象キャラとの信頼度がアップするなど良いことだらけ。さらにエンディングに影響するものもあるので、イベントは成功させていこう。イベントを成功させる秘訣は、ズバリこまめなセーブ。メモリーカード1枚で、なんと140カ所にセーブが可能なので存分に活用して頑張ってほしい。

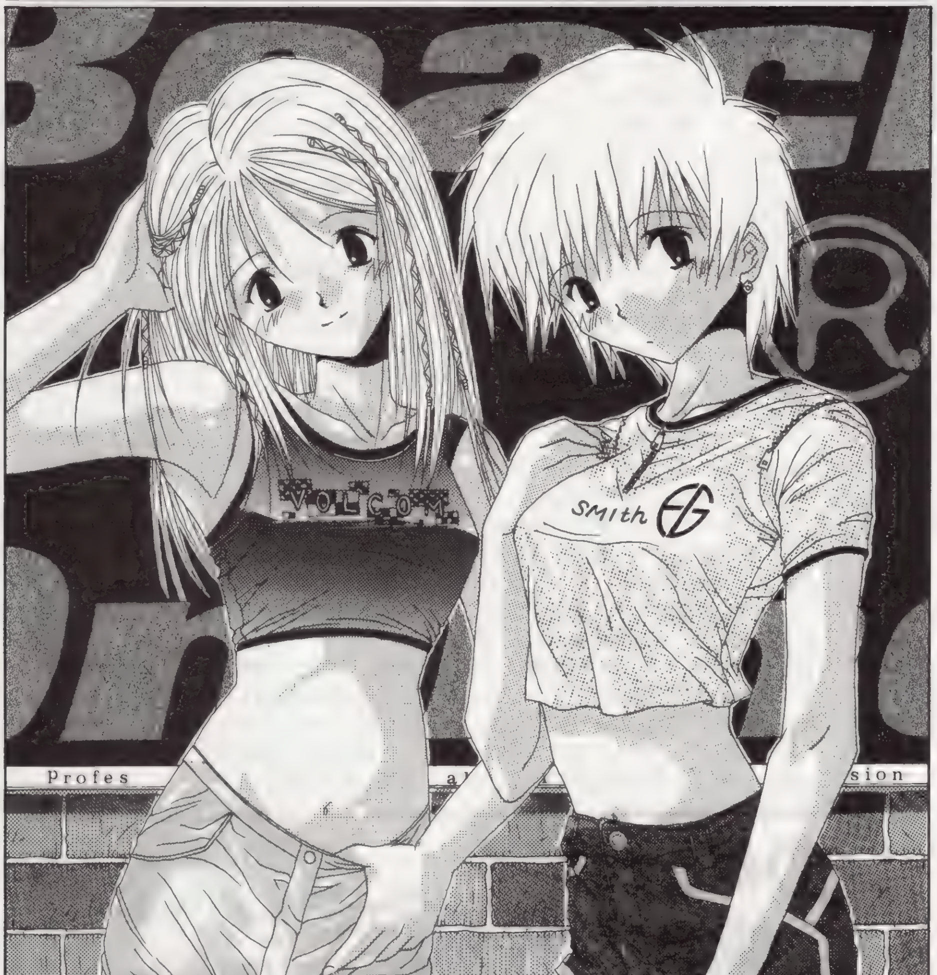


▲イベントの成功、失敗はパーティ画面で確認できる。データをセーブしておけば安心なのだ。

読むほどにイラストがうまくなる(熟成)

教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。時代の最先端を突き進む、トレビアンな先生にファンレターをください。



イラスト／風上旬

Oさんの1日

フレックスタイム制なので好きな時間に出社。この日の出社は10:30。
- 11:30 新作の企画会議。当然Oさんも参加。
- 12:00 昼食。いつものイタリア料理店でカルボナーラを食べる。
- 13:00 RPGのシナリオ作り。ダンジョンのしかけ作りに悪戦苦闘。
- 15:00 イラストレーターと打ち合わせ。「イメージが違うから描き直してよ」なんてこともしばしば。
- 16:00 サウンド担当と完成間近の曲を聞く。なかなかのデキだった。
- 18:00 疲れたので近くの喫茶店で頭を休める。ハーブの香りを楽しむ。
- 20:00 会社の仲間といっしょに退社。六本木のショットバーで軽く飲む。

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

毎度～、電撃コラムスです。サザエさん、今日はなにかありますかー！　え、しょう油？ ウチはコラムだけですよ。ねぇ、タラちゃん。

★クラスでもモテモテです 東京都／風上旬さんの報告

前回話した「ゲームデザイナー通信講座」のパンフレットが自宅に届いた。「家にいながら、1日20分程度の取り組みで、貴方もあこがれのゲームデザイナーになれる！」というものだ。なかなかのアオリ文句で、期待がモテる。中を見ると、なにやらいろいろと書いてあって……。「ゲーム市場は今や2兆円市場のお金持ち。すなわち、この業界にいれば、食いっぱぐれナシなワケで……」。おおっ、そうなのかっ、それはすばらしい。自分もこの業界にいるが、日々苦しい生活を強いられているのは、もしかしてこの教育を受けていなかったからかも、と感じさせられる文章だ。

3万円弱のお金を支払って入会すると、教材としてビデオやテキストなどが送られてくるようで、特典がいくつかある。なかでも、今ならもれなくもらえる「ゲームデザイナー手帳」というのが僕の興味を引いた。……これはけっこうステイタスなモノなのかもしれないゾ……。

街を小粋な格好で歩く僕から、ポトリと落ちた手帳。「あっ、あの人、ゲームデザイナーだぞっ。カッコよいなぁ。ステキ」なんてことも起こるだろう。最高トレビアンであこがれちゃう。事実、パンフレットにもこう書かれている。「カタカナ職業で時代の最先端を行く仕事。それがゲームデザイナー。ハッキリいってカッコイイ。友だちに自慢だってできるし、モテることうけあい」。う～ん、がぜん入会したくなってきてしまった……。

パンフレットの中で一番笑った……もとい、一番勉強になったのが「若手ゲームデザイナーOさんのある1日」というもの(左記参照)。忙しそうです。というより、いろんなトコに顔突っ込んで、中身なさそうな感じもするけど……。2時間も居座られたサウンド担当さんに同情。イラスト屋さんもお決まりのセリフでボツですしね(笑)。しかし、これを見ると、やはりゲームデザイナーはカッコイイ。だってカルボナーラとハーブの香り(2時間)とショットバーですもん。モテるんだろうなぁ……(ぷぷ)。つづく。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況　お盆の前後に夏風邪をひいてひどい目に会いました。どうもこの数年、お盆前後に風邪をひくという妙な傾向があるなあ。来年は気をつけることにしよう。

★増刊号D制作で考える付録CDロムの特殊性

今回でDも３号分作ってきて、なんとか安定してきたので、ちょうどこのコーナーで取り上げるのにのいいかなということで（宣伝もかねて）…Dおよび付録CDロムのお話。

付録CDロムというか、こういう雑誌的なコンテンツの作り方というのは、家庭用ゲーム機では、古くはファミコンディスクシステム『ナゾラーランド』から始まっている（ファミコンより前にパソコン雑誌のテープの付録とかディスクの付録はあったが、それ自体がしっかりとした雑誌のようになっていたモノはこれが最初のはずだ）。

これが、PCエンジンCDロムの『ウルトラBOX』（ビクター音産）でもっと発展した形として何度かテスト的に刊行された。

この２つはどちらもゲームとして発売されたこともあり、オリジナルのゲームや細かいコーナーがあるだけで体験版などは収録されていなかった。言い換えれば「雑誌形式のミニゲーム集」のイメージが強かったようだ。なお『ナゾラーランド』は２号か３号、『ウルトラBOX』の方は確か６号ぐらいまでは発行されたはず。

このミニゲーム集＋αとは違う、今の体験版つき雑誌として刊行される形態になったのが小学館より発行されていた「月刊PCエンジン増刊　CDROMカプセル」だ。

現在のゲームマシン用CDロム付き雑誌の基本型は、この10年ほど前の雑誌ででき上がったと思っていい（ちなみに体験版が登場したのもPCエンジンCDロムからだと思う。それより前には聞いたことはない）。

この流れを受けて、メガドライブで「スーパーメガドライブFAN」などが出るなど多くの機種に広がり、現在ではPSとSSで一般的な形として売られるようになっている。

さて、PS・SSまで、この手のCDロムつき雑誌がマイナーだったのには、むろんPCエンジンやMDがSFCと比較して普及台数が少なかったという決定的な理由もあるが、なにより大きかったのは価格の問題だった。

なにせ10年前にはマスターディスク＋10万枚のプレスで、メーカーからの出荷が１枚800～1200円ぐらいしたんだから、雑誌の価格はどうしても1980円から3000円の間くらいになってしまう。そんなに高い雑誌をそうそう買ってくれるはずもないので、昔は「季刊」が多かったし、どうしてもマイナーになってしまうのも仕方なかったわけだ。

それから10年が経ち、雑誌に入れられるほど安い価格でCDを作れるようになったので、僕も初めてCDロムの規格を見たときからやって見たかった『電子出版』ってやつをやる機会に恵まれたわけだ。

そんなわけで今まで付録CDを３号作り（今、４号目を作っているけれど）思ったのが、付録CDってヤツはやっぱり、すごく特殊なモノだってこと。

まず絶対に安く作らなくてはいけない。

雑誌はゲームと比較してケタ違いに安いので、ともかく人数が使えない。現実、Dでもプログラムは１人＋半人前のが１人、グラフィックはプログラマと兼任で１人＋取り込み関係が１人、音楽は取り込みと兼任で１人。総計３人で作っている。しかし、制作費がこれぐらいでなければ収支計算が成り立たない。

また「雑誌」なので、ゲームと比較して、ケタ違いに短い間隔でしめ切りがやってくる。おまけに定期的に発行されるので「ごめんなさい、発売日が伸びました」なんて言えない。

これが普通の雑誌なら全部紙でできているから、最後は力任せに人数を投入して仕上げるという方法も通用するが、付録CDは歴としたプログラム。力任せに人を入れて効果が出るのはデバッグだけで、プログラムに多人数を投入することはとてもできない（だいたいお金をかけられないから人数もいない）。

そのためにシステムプログラムを安定させることが重要になるんだけど、しめ切りの前にはプログラムをキレイに組み立てて、それですべて組み直すなんてマネをやる余裕はないので、１号ごとに改良していくしか方法がないのだ（まあ、それでも３号作ったので、かなりシステムはきれいになったけど）。

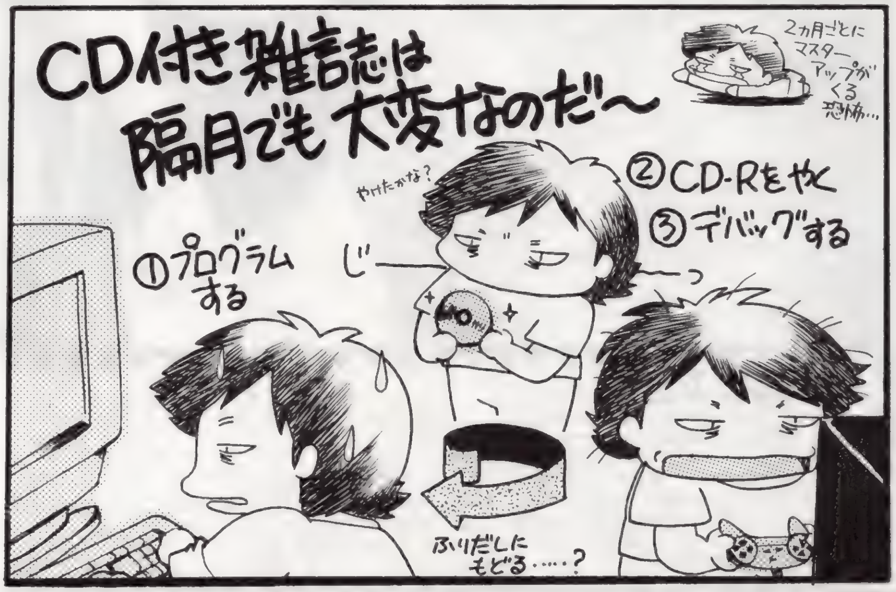
しかも、付録CDの最大の売りであるゲームの「体験版」が、このプログラムの問題をさらに複雑にしてくれる。

というのも「体験版」はよそ様のプログラム。しかもPSにしろSSにしろ、およそゲームマシンは「ハードウエアリセットの前や、自分の使う前に他人のプログラムが動いている」なんて事態は想定していない。

結果的に何が起こるかというと「ある体験版A単体のプレイだと問題ないが、Aのあとに Bをプレイしたり、はたまたBのあとにAをプレイしたりすると、止まってしまう」とか「１回目は動くのに２回目は動かない」といった問題が生じることになる。

おまけに、この手のトラブルは組み合わせで起こることが多いし、よそ様のプログラムなので中身がわからないから、起こると本当に原因を究明するまで手間がかかることが多い。本当に良く今まで遅れずにできたものだと思うぐらい。とまあ、そんなわけで手探り状態、苦労だらけの付録CDの制作だけど、どうせよその雑誌も全部同じだろうし、それになにより新しいモノを作るのはおもしろい。

そんなわけで末長く付き合ってもらいと思ってしまうのだ。



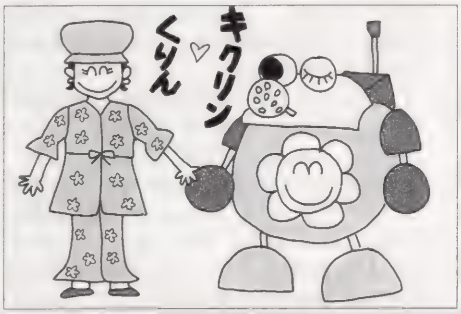
イラスト／あいざわひろし

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ 育てゲーも大丈夫です。

★「キクリンくん」は、変わり者で食いしん坊

残暑お見舞申し上げます。今年もいよいよ夏本番を迎えています。ちょうど関東地方が梅雨明けをした頃、ちょいと休暇を取って南の島HAWAIIへバカンスして来ました。レギュラーの仕事の都合上、例年に比べてちょっと短めの休暇でしたが十分楽しめましたぁ！ 私はKAHIKOと呼ばれる伝統的なフラ（ダンス）が大好きなんですけど、この時期、偶然にも〝prince Lot Hula Festival〟というのが開催されていて、すっかり堪能しちゃいました。かなり太っちょのハワイアンのおばさん三人が、まるでラジオ体操のように踊るフラは場内大爆笑。とっても可愛いかったですよ。また、この会場は〝♪この木何の木気になる木〜〟っていうあの有名なCMに登場した大木がある公園です。そりゃあ見上げるほどの大きな大きな木でした。そして、〝Botanical Garden〟にも足を運びHAWAIIの植物の歴史をかい間見ることができました。それから、HONOLULUのタワーレコードで「月刊ときめきメモリアル」のCDを発見。私の歌が収録されているCDもちゃんとありましたよ。海外にも進出しているなんて驚きでビックリしちゃいました……ホントに。いやぁ、いろ〜んな発見のある旅でありました。それにしても、どこまでも晴れ渡る青い空と青い海……湿気が少なくカラッとしてさわやかなHAWAIIは、いつ行っても過ごしやすいです。今度はいつ行こうかなぁ…。



イラスト／よしきくりん

さて、今回のゲームレポートは、キュートなキャラの『がんばれ森川君２号』。こういった育てゲーに初挑戦です。私は、個性的で変わり者のピット４をチョイスしてその名も「キクリン君２号」。どんなにへんちくりんなピットに育ってくれるのか楽しみです。ひまわり模様のボディ同様、ピットの家も派手な花柄です。外装ディスクを取ってくると、まるで着せ替え人形の様にいろいろな洋服が着られます。これはとってもユニーク。アイコンの操作もいろいろありますが、中でも「よしよし」してあげるととっても喜んでくれるのよね。ホントいい子だねぇって声掛けちゃいました。少々過保護気味かしらん？ それに、『JPF』のキウィやカエルさんキャラも再登場で懐かしい姿を見れるのも楽しみの１つです。でもウチの子ったら間違えてへんてこりんなキノコを食べて酔っ払い、フラフラ状態になり千鳥足で歩いてましたよ。それにしてもウチの「キクリンくん」は、ちょっぴりわがままな食いしん坊になりつつありますわっ。

暦の上では立秋も過ぎましたが、残暑が厳しいですね。夏をの〜んびり堪能しましょ!!

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール たまに電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なゲーム絵描き。最近のライバルはモンク11人組。いかに少人数で勝利するか、「戦略」を組み立てているらしい。

★影響を与えようと思ってるところが違う？

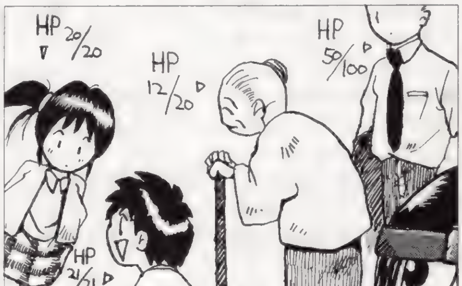
はたして、自分で歌う歌を作詞するときに、自分は「名前は知っている。だが意味は理解していない」という「言葉」を使用するケースはあるのだろうか。いえね、最近よく聞いている歌で、名前間違って歌っているように思えるトコロがあったもので(クラウドじゃ『FFⅦ』だってば○○○さん)。ちなみに僕のコラムでは、ワザと間違えて反応を求めるときが、他愛もないレベルで行われるときがあるようです(オイオイ)。ツッコミが入るのはまれですが…。ちなみに誤解がないようにいっておきますが、電撃PSの編集は、パッと見、ワイルドな感じがしますが、実にしっかりチェックしています。僕のコラムにおける不埒も、「気づいていない」と思うのは少々早計が過ぎる、という感じですな。おぉ恐い(笑)。

さて、例によってしょーもない話から入りますが、近頃何かとマスコミを騒がせていることに「ゲームが少年の犯罪に影響している」というのがあります。僕なんかが聞いても、「フッ」とハナで笑っちゃうことですが、新聞はそうでもないようで。実際、ゲーム業界でも、自主的に倫理協定を定めていて、最近とくに厳しく取り締まろうとしているようです。が、なにせこの業界アナーキーな人間てんこもりなので、前は規制を呼びかけても、「テメーが仕切るな」とかいわれてましたが…。

この倫理協定、とくにワイセツうんぬんのところは、ゲーム業界も売れるという味をしめてしまったし、ゲーム以外の業界が「ウマい、ウマい」と騒いでいるので、そうとう気合いを入れていかないと、ハンパなやりかたじゃあまったくダメだと思います。個人レベルでは、そうとう悩んではいるようですが…。

話を戻して、では本当にゲームは子供に影響しているのでしょうか？ 結論からいうと、なんて改まらなくても影響してるんですけどね。そんなモノは文化としてビデオゲームが定着した以上、こういったケースも想像できていたハズなのです。昔は本や絵画、少し前はマンガやテレビ・映画、んで今はゲームやパソコンネット、といった具合に、このてのモノは出るたびに「ありゃーイカン」「子供に毒ザマス」といわれてきたワケですから。

では近い将来に、例えばK１で優勝した選手がインタビューに、「『ストII』のリュウを見て、強くなりたいと思いました」と答えても、「すばらしい」と賞賛してもらえるようになるにはどうすればよいか。よーく考えてみるといいかもしれません。僕の考えだとまず、しゃがみ弱K連打をやめて…（爆）。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★CDソフトの意外な功罪〜その3

行ってきました、ついに念願のサマーキャンプに行ってきました。電撃ＰＳも１号お休みでしたし、１泊２日の短さですがスケジュールをやりくりして、富士五湖の１つ西湖のキャンプ場に出かけました。もちろん、おニューのパワーブックもいっしょです。

日頃の心がけがよいせいか、天気は超快晴。週末といえば台風だ、大雨だと荒天続きだったのが嘘のような良い天気となりました。しかし、これが大ダメージの原因となろうとは、このときは考えもよらなかったのです。

到着したのは明け方でした。取りあえず場所を確保して、ターフ（日除け）の準備をし始めた頃から陽がさしてきました。すると、あっという間に気温が上昇、ちょっと動くと汗だくになる状態となりました。こうなると日頃の運動不足がモロに響いて、体がいうことをききません。すぐにターフの下でグロッキー状態となってしまいました。みなさん！ゲームばかりでなく、たまには外で体を鍛えないと、いざというときに動けませんよ！

昼近くになって、あまりの暑さに短パンのまま湖水に飛び込んでしまいました。同行した友人が浮輪を持っていたので、これを借りて20〜30分ばかり水面で涼んでいました。そうしたら今度は肌が真っ赤になってやけど寸前。もうダブルパンチで体調はメロメロ、優雅に湖畔でモバイルコンピューティング…などという甘い計画は消し飛んでしまいました。

夜になってぐっと涼しくなってから、インターネットにログインできるかどうか試してみたのですが、携帯電話とＰＨＳの両方とも電波が弱くて断念。まだまだＴＶのコマーシャルのようには格好良くはいきませんね。

体調のほうも見事な夏バテ状態となり、軽い夏カゼまでひいて、復活までに１週間かかりました。でも、コリずにまた行くぞお！

■さて、前回の続きでソフトのＣＤ化が出版業界にもたらした影響についてのお話に戻りましょう。ソフトのＣＤ化によって、プログラムの完成から製品になるまでの時間が大幅に短縮されたことは前回もお話ししましたが、これによって雑誌の誌面作りにも大きな影響が出ているのです。

本誌をご覧になってもおわかりのように、ゲーム雑誌の記事はゲームソフト発売前の新製品情報と、発売直後の攻略記事が大半を占めます。このうち発売前のソフトは当然のことながらまだ製品はありません。ではどうやって記事を作っているかというと、ソフトメーカーさんに開発中のプログラムをＣＤ－Ｒという装置でＣＤタイプの記録媒体にインプット（俗にＣＤを焼くと言います）してもらうのです。市販されているＰＳではこのＣＤはプレイできないので、開発用の特別なＰＳ「デバッギングステーション」（通称デバステ）でプレイして記事を作ります。

このソフトは開発中の物なので、当然製品版と異なる部分が出てきます。発売予定日がうんと先のものは「この画面は開発中です」とかいう断りを入れておけばよいのですが、発売直前情報である場合はそうはいきません。話題のソフトなどは発売前から攻略の特集を組むことも珍しくありませんよね。これが製品と違ってしまっては攻略記事になりません。

電撃ＰＳの場合、発売は月２回ですから最低でも発売の２週間前には記事ができあがっていないと間に合いません（基本的には…）。ところが、ソフトの製品のマスターとなるプログラム（ファイナル・ベータ版）がこの期日になってもアップしない（仕上がらない）ケースが増えているのです。

こうなるとメーカーさんに変更点がないかどうか確認を入れたり、土壇場で差し替えがあったりと、校了（原稿の仕上げ、これが済むと印刷にかかります）ぎりぎりまでドタバタが続くことになります。これが雑誌の場合はまだ時間的余裕があるのですが、単行本形式の攻略本で、製品と同時発売といった場合などはさらに悲惨になります。普通の単行本ですと制作開始から発売まで短いものでも３カ月くらいあるのですが、この手の攻略本は余裕があって２カ月、ソフトのプログラミングが順調でない場合は１カ月ほどしか時間がないこともあるのです。

１カ月といっても、作業に入る前にどういう本にするかという編集方針決定の打ち合わせや、人員や作業行程の配分の決定などの作業に最低１週間くらいはかかります。印刷や出荷作業といった物理的に短縮が不可能な作業も10日分くらいあります。

こうなると実質１週間ほどの間にゲームを徹底的に攻略し、必要な画面を選定して写真を撮り、読者が納得するだけの攻略記事を書かなくてはなりません。とくにシミュレーションゲームのように選択肢が多岐に渡る場合は、まさに時間との戦いになります。

こうして徹夜続きで原稿を完成させても、土壇場でゲームの仕様に変更があったりするのです。苦労してやっと仕上げた攻略記事が、「あっ、ここはバグ（プログラムのミス）があったので削除になりました」の一言で水泡に帰してしまうのです。

みなさんの手にしているこの本や、日頃お世話になっている攻略本は、こうした編集部員さんやライターさん、ゲーマーさんといった人々の血と汗の結晶といっても過言ではないのです。

■といいながら、今号は夏バテでコラムの原稿が遅れて、編集部の皆さんの足を引っ張ってしまいました。ちょっと反省。

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強! 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ

ハガキ送る ハガキ到着

まんが/岩瀬さとみ

やーい、もう夏休み終わっちゃってやんの! ってなんか去年も書いたような気がします。早いですねぇ。夏はあっという間です。何かありましたか? なくても、もう9月です。

PSの奴隷は「夏休みだぁ? 会社員にはそんなモン関係ねぇよ」と怒りながら、その熱いパッションをついついゲームに向けてしまう、PS及びゲーム全般に禁断の花園よマイエンジェルな貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。あ、当然会社員以外もOKね。

ど奴隷 DORITIODO

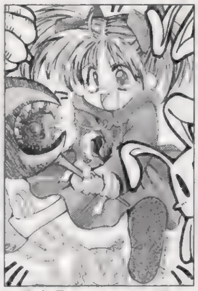
電撃プレイステーションは、ＰＳの奴隷、略して「ＤＰＳど」は誰が書いてるか知ってる？　あのねぇ知り合いのイトコに聞いたんだけど……500年前にお茶の水近辺でおこった戦て大活躍した武将の隣の家の飼い犬のホッキーくんが書いてるんだって。でね、犬だからペンが持てなくて大変なんだって。「ＤＰＳど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強じゃない？　だからじゃないけど犬が肉球でプニプニしながら必死でガンバってる姿は涙を誘うそうよ。あたしも人から聞いた話だからよくわかんないけど。

すいません。休んでました。あっという間に過ぎる夏！

お疲れサマー。軽いジャブの様なジョークが繰り出される毎日。いかがお過ごしでしょう？　え？　まだ暑い？　ですね。

▲大阪府　タカハシヂュンさん：(笑)。ス、スゴイ。まるで怪獣映画並みの迫力。

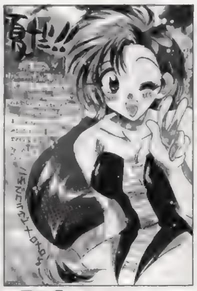
▲千葉県　S・風雅さん：楽しいモノは楽しいワケです。ちょっと古くても○。



▲広島県　ひさほさん：なかなか好感触な「ぽむ」。楽しそうです。

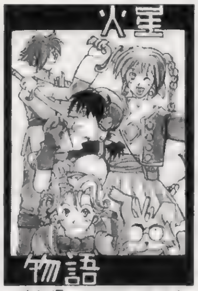
▲北海道　カインさん：彼女なら言いそうなので怖いです。外見子供だし。

▲京都府　甘露なつをさん：犬〜ッ！　ボール投げして？　みたいな感じです。



▲岡山県　リベラさん：メロメロです。大迫力間違いナシですもんね。

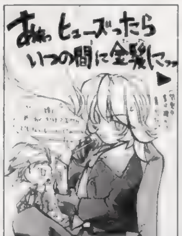
▲北海道　是空齋さん：人間はバレッタだけなんですよねぇ。さすがカプコン？



▲高知県　サハライワリさん：ラジオドラマのファンの方多いですよね。

▲愛知県山口27号さん：あっ目がある……ってこんな風なんでしょうか？

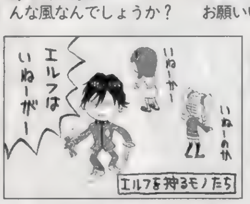
▲神奈川県　小林恭介さん：こちらこそよろしくお願いいたします。



▲東京都　藤神零式さん：たくさんあります。そういうこと。ですよね？

▲福岡県　とりおさん：走るときはアレです。一直線にしか走れません。

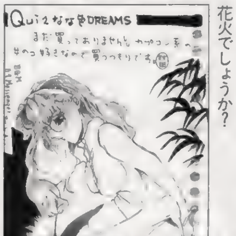
▲愛媛県　八代さん：渋い声ですよね。1人、妙に艶っぽいし。



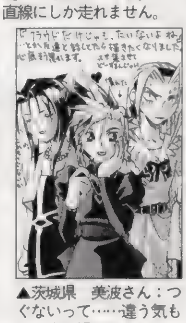
◀富山県　いわきゆーしさん：狩ってますね。使い道違いますけど。

◀愛知県　すなめりさん：玲司はやっぱり、ちょっといっちゃってる目がカッコイイですよね。上着の下ハダカだし。お腹冷えないのかなぁ？　首輪は？　ロケンロール？

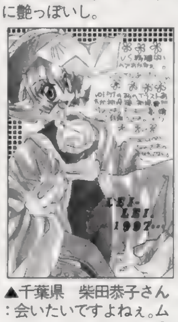
◀神奈川県　零二さん：おとなしそうだけど芯は強そうですよね。ラムザ。この服はまだお坊っちゃんだった頃ですね。



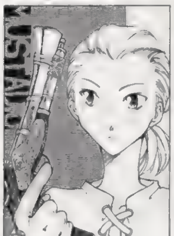
◀岩手県　村田源三郎さん：足関係がとてもイロっぽいです。やっぱり夏の終わりは線香花火でしょうか？



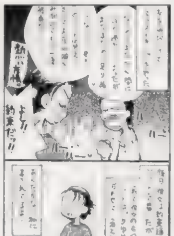
▲茨城県　美波さん：つぐないって……違う気もします。慣れてるし。



▲千葉県　柴田恭子さん：会いたいですよねぇ。ムリなんでしょうかねぇ？



▲岡山県　水鶏さん：拳銃は男の魂ですから。あんちゃん髪ですけど。



▲東京都　祥人さん：対戦、楽しいですよねぇ。熱い友情……です。

「おもしろいゲームって何でしょう？　あまりゲームのことに詳しくなかったときは、知っているソフトは大作と呼ばれているものばかりだったので、買うのはまあ、そこそこおもしろいモノばかりだったんですが……ＤＰＳどを読み始めてから、次第に価値観が違ってきて……。読んでると、みなさん「おもしろい」ゲームでなくても、おもしろがってるじゃないですか（特にクソゲーマー万才のコーナーとか）。そういうところをおもしろく感じる、それが真のゲーマー又は奴隷なんでしょうか？」岐阜県　方丈伸一郎さん：

そうですねぇ……確かに、おもしろがってますよね。というか、クソゲーつかんじゃっても「あっこれはネタになるな」と思うと救われるっていうか(笑)。まあ、でもそれは、ある程度歳を取っている人、というか、自分でお金を稼いでいる人に限られます。少ないお小遣いを必死で貯めて買うのに、おもしろくないゲームだったら……全然笑えません（ある程度年月が経てば……大丈夫だけど）。ゲームも商品なわけですから、値段と中身が釣り合うかでその価値が決まります。でも、それこそ、新品¥10（こないだ秋葉原でバーチャルボーイのソフトが¥10でした）で買ったなら、どんなに一発ネタのゲームでもソンをしたとは思わないでしょう。きっと。さらにそれで友だちと爆笑できたなら、大満足です。問題はその¥10を安いと感じるか高いと感じるかです。それが、¥6,000でも同じコト。スゴイお金持ち（いや……だからといって床部の人間が金持ちってワケじゃないですけど）でゲーム好きには¥6,000は安いモノかもしれません。とりあえず本人がヨシとすれば、ＯＫなんですよね。客観的にこのゲームはおもしろい、おもしろくないなんて決定はできないですし。当人次第、趣味の世界ですから。ただ、ゲームという市場全体が好きで、それこそクソゲーまで含めたゲームの楽しみを追求する、というかついついしてしまう……そんなオバカさんが電撃床部のライター陣なのは確かです。まあ、それが真のゲーマーである！　とは言いがたいですけど（笑）。

「最近、ピカ〜とかケロとか擬音というか変な言葉が流行ってますよね。うちの姪（3歳）がうるさくてかないません。何とかしてください」東京都　シバレンさん：

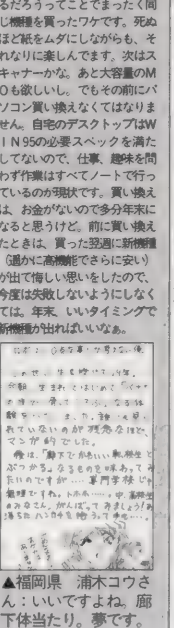
……昔からありますから、しかたないですよ。〜ナリとか〜ジャンなんていうのもソレ系だし。変な言葉があるからうるさいんじゃなくて、3歳の姪の人がハシャイで盛りなんです。一緒にハシャイじゃうっていうのはどうです？

ロボコン0点な人

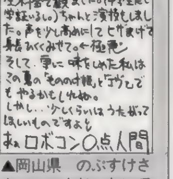
左手は添えるだけ

前回の見出しは過去に一度使ってましたの巻　（ほ）

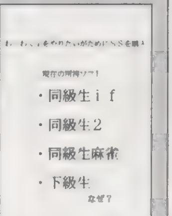
体調を崩してしまい、そのせいで抱えてた仕事が長引く長引く。おかげでこの夏はほとんど休めなかった。でもしっかりムダ使いはしました。今月のムダ使いはカラープリンターです。徹夜明けに新宿で見かけ、発作的に買ってしまいました。何に使うんだよこんなの。とか思ってもあとの祭り。ちなみに買ったのはエプソンＰＭ700C。これはＧ'Ｓ編集部に置いてあるのと同じです。最悪トラブっても、社内に分かる人間が誰かいるだろうってことでまったく同じ機種を買ったワケです。死ぬほど紙をムダにしながらも、それなりに楽しんでます。次はスキャナーかな。あと大容量のＭＯも欲しいし。でもその前にパソコン買い換えなくてはなりません。自宅のデスクトップはＷＩＮ95の必要スペックを満たしてないので、仕事、趣味を問わず作業はすべてノートで行っているのが現状です。買い換えは、お金がないので多分年末になると思うけど。前に買い換えたときは、買った翌週に新機種（遥かに高機能でさらに安い）が出て悔しい思いをしたので、今度は失敗しないようにしなくては。年末、いいタイミングで新機種が出ればいいなぁ。



▲福岡県　浦木コウさん：いいですよね。廊下体当たり。夢です。



▲岡山県　のぶすけさん：いいんじゃないでしょうか？　利点です。



▲青森県　ドモンＫさん：ＯＫです。そんなモノです。フムウ。

はまだ語れません。でも面白いことは確かですね。かなりハマれそうです。それはそれとして、結局わずかに空いた時間では、趣味で「サガ」プレイしてました。趣味でエミリアプレイしたんだけど、開始わずか20分で進退窮まりやり直し。その後も何度もハマってしまって何度やり直したことか。するべきコトが分かりやすい分、シナリオの制約が多いので詰まってしまう可能性が高いような　倒さないと先に進めないボスが倒せず、かといって帰ることもできず、どうにもならないって状況が多い。これならアセルスの方が全然ラクです。ボスに勝てないから他でレベルアップしようといった融通が、最後まで利くから。その分、何やっていいのか分からないという面はあるんだけど。ある程度ゲームになれたら是非アセルスでプレイしましょう。ちなみに私はアセルスだけで3回クリアしました。まだ遊べます。（ほ）

トレーディングカード作るならアルプスの新機種の方が良かったのに。コストパフォーマンス悪いけど（魔）

ど奴隷 DORITIODO

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「4色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

そう言われると聞きたくなるのが人のサガ。編集部では目のあったヤツに一言「貸して」って言えばOKだからいいなぁ。(魔)

勝手にレビューコーナー：「モンスターファーム」を買いました。ほかでムダ使いしたために、買ったゲームはこれだけです。時間の都合で育成はほとんどやってないんだけど、さんざんCDを入れ替えて遊んだので育成数だけは100を越えてます。ピクシー系が出たのはたった3枚でした。「FFⅦ」の2枚目と、「モンスターファーム」の体験版、それから「あすか～スペシャル」の旧バージョンです。ちなみに「あすか～スペシャル」は新バージョンだと芋虫になるので注意だ(笑)。きっつぁんは出てくるモンスターに偏りがあるって怒ってましたが、私はそうは思いませんでした。もともとピクシー系が出るのは2%くらいだそうですし。それからレアモンスターに関しては何から出るか最初から設定されているようですね。取りあえず育成を進めなければ、未だランクC止まりなんで。そんなワケで「モンスターファーム」

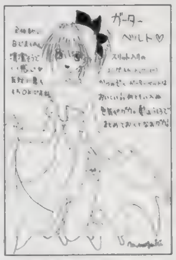
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

やい、リビドー！　前々回安易な移植に走らない会社だとほめたのに、すぐ後に『放課後恋愛クラブ』SS移植決定とか言ってんじゃねー!!　俺の立場も考えなさい(ムリ)。(中)

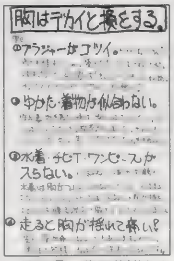
まあ、そうは言っても、「恋クラ」ってHシーンのシチュエーションを純愛路線に変えりゃあ、無理なく移植できるもんなぁ。コンシューマ移植となれば、キャラごとの声優もちゃんとした人になるだろうし、これはこれで許してやるか、うむ。ただし、あのオープニングテーマのヘンなボーカルだけはそのまま使ってほしいぞ。あ、どのくらいスゴいかと言うと、歌詞の「たくさん話すことで」ってとこが「てぁくぅすわんんんんへぁぬぁすくぉとどぅえ」って聞こえるくらいスゴいの(笑)。あの感動はみんなで分かち合いたいもんですね。ええ、ホントに。

さて、話は変わりますが、夏ですねぇ。夏といえば高校野球、高校野球といえばビクターの高校野球応援ポスターです。なんかスゴ～く強引な感じだけど、松本恵が今年のモデルとなれば、それもしかたないと思うっしょ？　思わない人は、ポスターをみかけたら彼女の目を1分間見つめてみなさい。目が合った瞬間から心臓が3秒間停止し、その後心拍数が3倍速になること間違いなしですから。それにしても彼女って、ロングヘアのかわいいコ、勉強もできてやさしくて……みたいな、いわゆる学園モノのヒロイン的なビジュアルしてるよなぁ。そういう意味で、孫悟空(通信カラオケ)とかのCMでの明るい感じよりも、グラビアとかで見せる高嶺の花っぽいとこのほうが俺は好きだったりするけどね。む、オチも何もなく今回は終わってしまったりする(笑)。

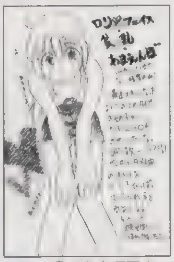
▲埼玉県　toricoさん：エロゲーの中では大作、名作です。

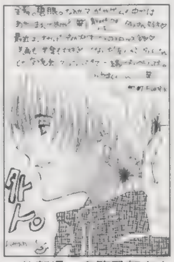

▲広島県　夢月まおさん：ロングスカートのスリットは○ですよね。

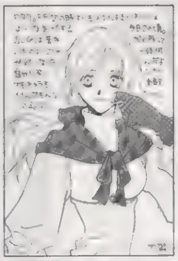
▲東京都　海川さんごさん：大変そうですけどね。体型の維持が。

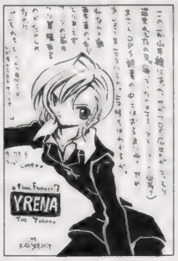


▲埼玉県　藤原美桜さん：チビTや水着×は、悲しいですねぇ。


▲岡山県　樹宮匡平さん：なぜラムザ。どうしてでしょう？


▲佐賀県　各務風架さん：交流会。妖しいその響きがステキです。


▲愛知県　とものさん：楽しいですよね。転職してるだけで楽しい。

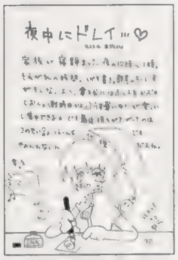


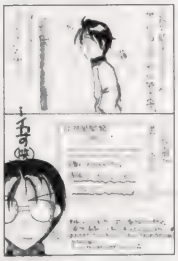
▲東京都　谷川蛍雪さん：盗みは×ですよね。見てるだけで幸せなのに。

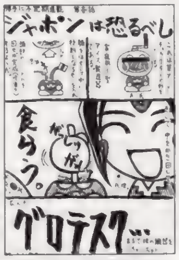
▲北海道　古川緋色さん：痛々しいですよね。彼女。放っておけないです。

▲広島県　神野ゆきさん：抜けなくてちょうど良いです。ハンターです。

▲佐賀県　各務風架さん：アヤセはバイトしてないんでしょうかねぇ？

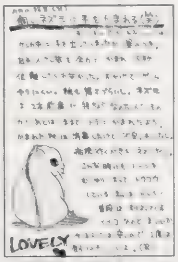

▲広島県　夢月まおさん：それは目が悪くなりますよ。絶対です。


▲東京都　カンナさん：こうしてまた輪が広がっていくわけです。

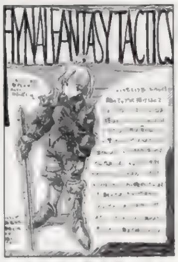


▲徳島県　大和飛鳥さん：おいしいんですよ。手作りアイス（笑）。

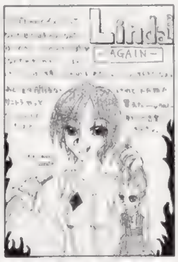
▲広島県　神野ゆきさん：すみません。本当にデキないんですかねぇ？



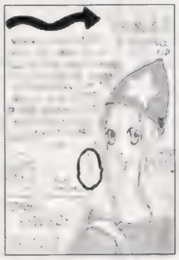
▲福岡県　櫻璃さん：痛いですよね。でもマキ○ンで平気ですよ。きっと。



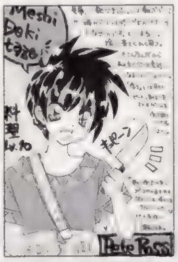
▲北海道　鳥太郎さん：カエルで稼ぎましょう。大切です。レベルアップ。


▲熊本県　水無月さん：危険な匂いがプンプンですから。このRPG。

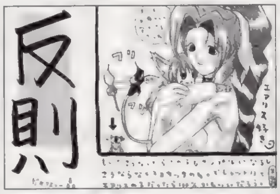
▲北海道　広瀬川秋人さん：キャラはイキママでがいいですよね。


▲福岡県　とりおさん：決めるときは決めます。モミ毛もグーです。

▲愛知県　浅魔悠さん：仲良しなんですかねぇ？召喚獣同士。


▲東京都　清和日和子さん：買いましたか？　壊れてますか？　おーい。

▲北海道　哀原斑さん：まあお姫様ですから。最終戦とED以外は　なゲームです。



▲京都府　甘露なつをさん：レッドとエアリスの子供……ちょっとムチャですが……どうなんでしょ？

◀神奈川県　小林恭介さん：「闘神伝パズル」もそうですが、このゲームもキチンと遊べるモノになりそうなので（元が「パズルボブル」ですし）イケそうです。

まんが／風上旬（いい歳して……なんていうとキミはすぐひがむからなぁ。良かったね。楽しかったね・笑）

★★ゲームライター講座★★

「文を書くのはワープロでいいんでしょうか？」山形県 中西ギャランドウさん：

OKです。というか、DPSでは文章は全てワープロによるFD入稿です。手書きはありません。なので、最初からある程度ワープロを使用できた方が、便利なのは間違いありません。

◀神奈川県　美晴さん：へたくそ王です。確かにグフフってなんでしょう？　謎です。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。

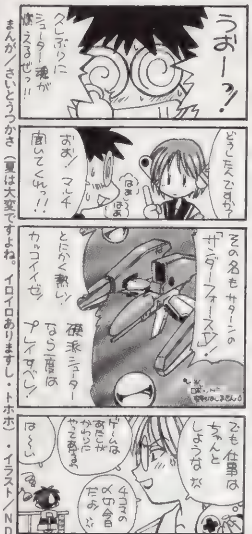
「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。

▲神奈川県　いくいなさん：楽しんでるわけです。

賞品説明で一す。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

気になる情報が2つ！ 今回の夏コミ（コミックマーケット＝同人誌即売会）でポリタンのコスプレをしていた人がいたらしいとのこと。情報下さい。本人からがベスト。そんな熱い行動は写真送ってくれれば載せるよ。ありがたいよなぁ。もしも着ぐるみなら暑かったでしょうに。で、あともうひとつ、全然関係ないけどＯＶＡ「ジャイアントロボ」の第６巻（エピソード完結）の発売が決定しました！ ふはー！ なんと来年１月25日（笑）。60分＆１万円（予定）。１巻は1992年７月発売だったの……。（魔）



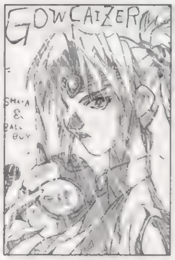
まんが／さいとうつかさ（夏は大変ですよね。イロイロありますし・トホホ）・イラスト／NDO

ランキング発表

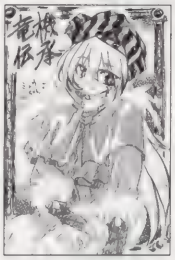
75：田中将司
60：小林恭介
55：祥人
55：矢渡
50：北原健光
50：むにゃん
50：G・紅牙
50：広瀬川秋人
45：桐生雅士
40：いわきゆーし
40：TOMY
40：眠るカバ
40：とりお
40：週末の怪人
40：NAKO
40：櫻璃
40：のぶすけ
40：瀬鈴

●35：前川雅人、神哉龍、一郎あきら、谷川蛍雪、うに頭、香月りん、ともの、樹塚ともかお、うに、卯梨、●30：辻槻景太、海座せにょ、ひろし、いずみ17、走馬あづみ、くさかべゆかり、S・風雅、神野ゆき、ごぢうり、清和日和子、甘露なつを、望州あゆら、雨宮五月、海川さんご、●25：細矢智子、不二峰子、寿々、児玉啓太、タカハシヂュン、美波、いくいな、樹宮匡平、月旅行物語、50STORM、月子、りるひな、各務風架、湖山たみ、古川緋色、八城隆史、壬まどら、鶸史雷汰、TERA、都賀渉、炭素分子、立花ありな、MIKA、北尾アンナ、●20：風原藍奈、晴れたら爽樹、あぢあの華、うつのみやさおり鈴鹿エイジ、煌、アウー、長月にいな、鈴城芹、藤崎啓、えんぢまる、琴絵、乃亜、シャボネット、貞雅、藤神零式、夢月まお、有久翼、かばゆ、太一、楠本由貴恵、クリオネ、白井俊、鳥太郎、速瀬宵、カステラ歩、如月龍牙、森永製菓、亀霧なみ
★ハガキは常に大募集中なのです。

◀埼玉県 矢渡さん：「魔法使いTai！」次で終わりですねぇ。

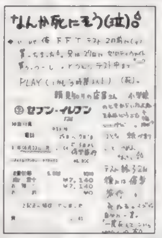


◀北海道 あきら驍燐さん：キャラはいいんですけどねぇ……。

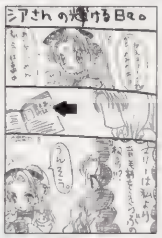


◀岡山県 樹宮匡平さん：パソコンでかなり人気でしたから。

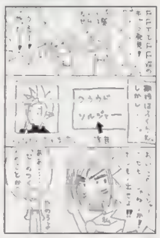
▲岡山県 水鶏さん：女の子なら……どうにかなってましたかねぇ？

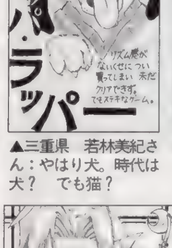


▲神奈川県 有久翼さん：やばいですよね。わかってるのに……。



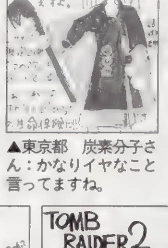
▲神奈川県 おれんぢさん：選ぶ選ぶ。断る断る。それです。

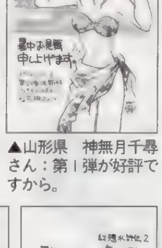

▲愛知県 さゆりさん：確かにニセモノです。だからリミットが……。



▲三重県 若林美紀さん：やはり犬。時代は犬？ でも猫？

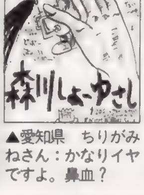
▲鳥取県 TAKAさん：チョコボさんと同じです。無敵です。


▲東京都 炭素分子さん：かなりイヤなこと言ってますね。

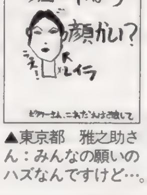


▲山形県 神無月千尋さん：第１弾が好評ですから。

◀滋賀県 貴利子さん：かなりムリがあるような……いえ（笑）。



▲愛知県 ちりがみねさん：かなりイヤですよ。鼻血？



▲東京都 雅之助さん：みんなの願いのハズなんですけど…。

▲千葉県 本千葉あずささん：出れなそうランク高そうです。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは９月２日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューはよくできた機械らしいけど）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。まずはギルドでローディンの職業を判別してもらってからクエストに参加するコトに……。

ライビアの街のギルドは新国王の戴冠祭中のせいか、妙に混雑していた。しばらくの順番待ちの後、ボクラは語り部の部屋に通された。

「まずは彼女の職業とレベルをお願いします」

「……」

また若そうな女の人だった。語り部は余計なことは一切話さない。常に一定以上の精神状態を維持しないと、人の形を読む（語り部は人のオーラの中から必要なコトを感じるといわれている）ことは難しいらしい。スーッとローディンに向かって手をかざし、メモを取り始める。

「じゃっ次はボクを……」

同じように手をかざす。？ ピタッと動きが止まった。

「あなた……いったい!?」

ボクはその時、語り部がしゃべるのを始めて聞いた。

「ごめんなさい。わからないわ。なんだか読めないの。貴方の形が。こんなことは始めてで……」

バタン！

と言い残すと、あっという間に部屋から出ていってしまった。ボクラはどうして良いかわからずお互いの顔を見合わせる。

「ローディンの職業って何だった？」

「えっと……魔獣使い、レベル29ですって」

「え？ レベル29？」

この歳で……レベル29。大陸最高レベルは大体62程度らしいけど、みんなそれなりの年齢のハズだ。この若さでレベル29っていうのはとんでもな……。

「ねえ、そういえば聞いたことなかったけど、ローディンって今、何歳？」

福島県 瀬戸恭和さん：

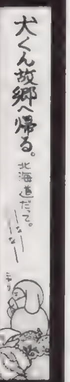
◀東京都 神哉龍さん：新たなる冒険が始まりそうですね。

ハードの神様の犬Σ

10年ぶりに里帰りしました。北海道です。自分が生まれ育った田舎は、空気もうまいし水もうまい！ つくづく「イイところで育ったんだなぁ」と様々な想いがこみ上げてきました。じじーになったら再び住んでみたい、そんな所です。（犬）

旧友と会い、10年という時の重さを思い知らされました。半分ぐらいのヤツは結婚してるし、みんな仕事着（背広とか作業着）が似合う大人になっているんだよねぇ。反面オレなんか……。フラフラとライターやってるし、部屋はちらかり放題、私生活もだらしがない。イイ年こいて「ルリちゃ〜ん」とか言ってるしね（苦笑）。でも、７日も寝泊まりさせてくれた親友は、オレの性根を知ってるから「相変わらずだな」とか言って笑い飛ばしてくれるんですよ。持つべきは何とやらですな。正直なところあまりに居心地がいいんで「北海道に居着こうかなぁ」なんてマジで思ったりもしましたが、小さい頃遊んでいた空き地や裏山に昔の面影はなく、それを見て帰る決心がつきました。どうやら自分の居場所は、昼も夜もない電磁波を浴びまくりのお部屋みたいです。あ、そうそう。ジャンプがマガジンに抜かれたらしいね（意味不明）。

★ひさびさ（笑）の、楽しいゲームライフ「映像編」



セガの次期マシンがあーだこーだ言っていたため、お久しぶりの楽しいゲームライフです。

さて、今回のお題は「マニアならＲＧＢ接続！」。今まで「ビデオならこーだ！」とか「Ｓ映像はあーだ」などと言ってきましたが、やはり行き着くところは究極の映像美を再現してくれるＲＧＢ接続でしょう。とりあえず、初心者のためにＲＧＢの説明をしておくと、Ｒ＝レッド、Ｇ＝グリーン、Ｂ＝ブルーというように、色の頭文字を並べた映像信号の一種で、色の種類からもわかるように「光の３原色」の信号を別々に送る映像規格です。さて、なぜＲＧＢがキレイなのかというと、そもそもテレビ（モニター）のブラウン管は、赤、緑、青という３色のビームを走査させて映像を表示しているワケで、光の３原色となる信号をダイレクトに入力できるＲＧＢ信号はキレイであたりまえなんですねぇ。赤、緑、青の信号は互いに干渉しないんですから。とくに、１ドットごとに違う色を配した絵や細かいテキスト表示などは、Ｓ映像だと色がぼけてにじんだりするし、これらのぼけを補正するために用いれられるエンハンスという処理で輪郭強調をしても、リンキング（映像信号のエッジを強調させるため、明るさが跳ね上がって表示される）という現象で、色の細かい再現性が失われるといった欠点が出ちゃうんだけど、ＲＧＢなら大丈夫！ ブラウン管がへっぽこじゃない限り色にじみしないし、文字もくっきりハッキリ表示されるので、ゲームをより楽しめることうけあい！ しかし残念なことに、ＲＧＢ入力をサポートしたテレビ（モニター）は少なく、しかもかなり高価。ところが、こんな状況を打破するが如くソニーから「ＫＶ－21ＳＰ１」というテレビが出ましたね。さすがはマニア心を知りつくしてるソニーさん（笑）。画面サイズは21インチと、小部屋に置くには丁度いいサイズだし、定価も５万３千円とお手頃。秋葉原では、安い店で４万円前後で売られてます。でもね、ＲＧＢケーブルはＰＳ用しかない！ 意地悪だなぁ。まぁ、このコトは次号でお話ししましょ！

◆今はこれだと思うのです◆

突然ですが『虹色町』の抱き枕プレゼント、送っちゃいました。このゲームのキャラクターって、ホント、オイラ好みなんで、めぐみちゃんの抱き枕なんぞ当たったひにゃ〜一生のお宝もんです。そうそうカプコンさま、どうでしょう、『虹色町』のキャラクターで、またゲームなんぞ作ってみませんでしょうか？ 絶対イケルと思うんですけど……。（さ）

さて、さて、今（さ）がハマッているゲームと言えば、「ＫＯＦ'97」でございます。久しぶりにSNKさんのゲームで楽しんでるわけですが、ホント、面白いですよ。"避け"システムの復活も嬉しいし、なんといってもプレイヤーがシステムを選択できるというのが嬉しいのです。戦い方が大きく変化しますし、駆け引きと言う点でも幅ができて良いと思います。ちなみにオイラは、今まで使ったことがない庵、クラーク、拳崇チームで楽しんでます。庵はメチャクチャ強いんですが、また扱い切れてません。修業して、強くなるぞぉ。格闘ACTファンの人は、ぜひ遊んでみて下さい。きっと早い内にPSへ移植もされると思います。それでは、またねぇ〜！

カードのユーティリティは今でも本体のものを使ってます？ 私は「ワイルドアームズ」を使ってます。このゲームにはメモリーカードユーティリティが付属していて、これが本体内蔵のものより遙かに使い勝手がいいのです。余計な画面表示がないのでコピーやデリートが速いし、１枚まるごとデリートする機能もついてます。さらに、削除したデータも、削除直後なら復活する機能まで付いているので超便利。いちいちソフトを立ち上げるワケだからちょっとした作業で使うのは面倒だけど、じっくりデータの整理をしたいときはオススメです。加えてゲーム自体も非常に出来がいいので、買って絶対に損はないです。「ＦＦⅦ」の影に隠れてまったく目立たなかったけど、かなり遊べるゲーム（どうしてこういった良作がもっとガンガン誉められないのか不思議）なので、まだ持ってない人は買ってみてはどうでしょうか。（ほ）

北海道……行くなら行くって誰かに言っておいてください。また放浪かと思いました。

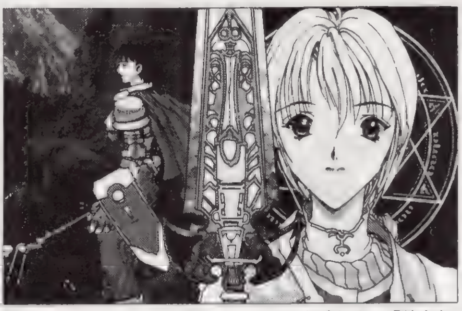
ジャンプのヤツにも出してたよね。抱きマクラ。当たるといいね。（魔）

この原稿を書いてる時点では、もうすぐワンフェスなのでワクワクです。でも、きっつぁんたちはもうすぐ夏コミなのでドキドキのようです。私は、夏コミに行くとムダにお金を落としていくのは目に見えているので、一応パスする予定です。しかし実際はどうなってることやら。冬のときも予定はなかったのにうっかり行ってしまって随分お金使ってしまいましたから。ま、夏と冬に大散財するのは毎年恒例なので、もうなるようにしかならないだろうと諦めてます。こりゃもうサガだからどうしようもないですね。（ほ）

スッゲー美人で他校の男子からもラブレターバンバンもらっちゃう友だち（1日の最大スカウト回数＝35回・17歳・高校3年生）が結婚しました。若手（32歳）だけどかなりハゲてて太った先生と。もう……うちの高校近辺じゃものスゴイ速さでいろいろなウワサが広がりました。脅されてとか借金のかたとか。でも当人はケロリとしていて、「卒業したら一緒に暮らすの～」なんてのろけます。性格が大事なのは判るけど……外見はどーでもいいの？　本当に？南条くんだクラウドだと騒いでるあたしには彼女は眩しすぎます」神奈川県　ホクさん：

メモリーカードの話：所持メモリーカードがいつの間にか50個超えてました。ソフト2本に1個の割合です。ちなみに、これまでにデータが飛んだのはたったの2回。うち1回は非公認の大容量メモリーカードだったので、実質1回だけです。どちらも大ダメージにはならなかったので、割と信頼はしています。それにしても飛ぶときは何の前触れもなく飛びますね。飛んだのは「新スーパーロボット大戦」だったけど、攻略が終わったとたん、まるで役目を終えたかのように（実際終わったんだけど）静かに消えてなくなりました。そういえば大容量メモリーカードが消えたときは、「第4次スーパーロボット大戦S」のデータが入ってたんだよな。これも攻略が終わって、必要がなくなってから消えてくれた。もしかしてスパロボのデータには、役目を終えると消える機能でも付いてるのかもしれん。ところでみなさん、メモリー

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（魔）

手軽に参加したい人は

HP	＿	全部を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト38は、大陸北西部、ラマスタ公国にあるソーレリア迷宮の探索です。古くから刀剣匠の多い街、ソーレリア。その中心部にある古の迷宮中心部には「誰にも抜けない」剣が台座に突き刺さっていることで有名。今回、この剣の柄に伝説のアイテム、アグリアの石がはめ込まれていることが判明しました。これを入手するのが目的となります。今回の選択は2段階。選択Aは以下の3つ。①己のために、②愛する者のために、③なんとなく。そして選択Bは以下の3つ。①ギルドに渡す、②自分のモノに、③台座を切りつける。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい（例えば②－③の様に）。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（55号）発売日の9月12日（消印有効）。あて先は「DPSど38」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の56号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

☆☆☆ナイナイ発表予定スケジュール☆☆☆☆

第55号　9月12日発売号（第51号発表＋第57号分募集）
第56号　9月26日発売号（第52号発表＋第59号分募集）
第57号　10月9日発売号（第53号発表＋第60号分募集）

今回のあて先は「DPSど38」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

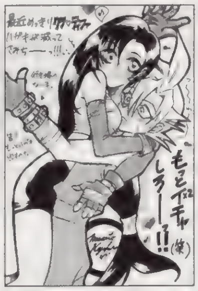
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

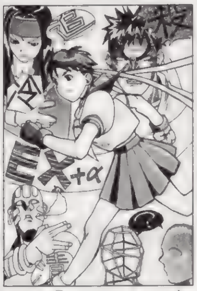
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは50号募集分の発表


▲大分県　梶尾まさとさん：あおりたい気持ちは分かります。

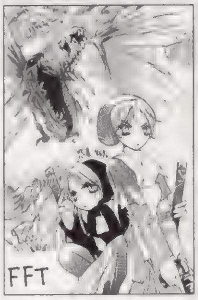
▲鳥取県　TAKAさん：着替えシステム。大事ですよね。欲しいです。

まんが／長野県　夜月要（悲しかったんですよきっと。穴あき羽根付き帽子……）・イラスト／C次郎



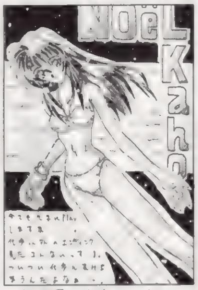
▲山口県　DDTさん：良くできてますよね。感覚完全2Dですもん。

▲香川県　月旅行物語さん：ダンジョン内は確かに危ないですね（涙）。



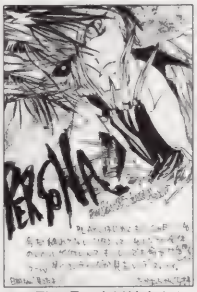
◀宮城県　一郎あきらさん：バハムーが大迫力です。赤ずきんちゃん。

▲神奈川県　小林恭介さん：関節技の重要度UPを望みます。使えなさすぎ。

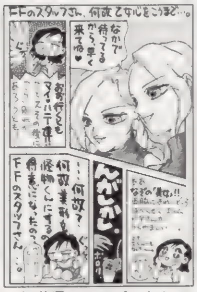


▲静岡県　小泉さちさん：好みですからねぇ。しょうがないですよ。

◀徳島県　浅雍柚椰さん：この手が好きな人には評判いいです。

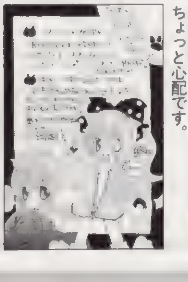


▲和歌山県　高村神楽さん：レベル上げは大事です。このゲーム。



▲福井県　つるばみさん：ですよね。みんな化け物。しょうがないですかねぇ？

▲北海道　TOMYさん：ケダモノ同士、仲がいいんでしょうか…なんて書いたらかなり怒られそうなので内緒にしておいてください。

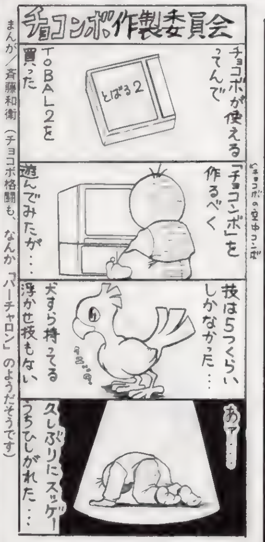

◀福岡県　とりおさん：転ぶ転ぶ。みんなボロボロです。確かに規制はちょっと心配です。

◀静岡県　有崎春夜さん：両手でザクザクやって欲しかったですよね。戦闘中は紅いままで。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。そうですねぇ……少なくとも彼女にとってはそれが最高だったんですよ。ね？　幸せを祈りましょう。

ど奴隷 DOREIBOO

今月はちょっとお金持ちなので、久々ワンフェスにでも行こうかと思います。ってこの本が出る頃にはもう終わっているのね…。まぁくわしいことは次号で。何でも「トゥルーラブ」関係のものが出展されるらしいし。きっと買っていい気になっているでしょう。やれやれ。ここ2年ぐらいすっぱり足を洗っていたのですが（主に金銭面。ずっとガマンしてたんだよ）、やっぱり忘れられなかったようです。今度は平古さんでも仲間に引き入れるかな？　なんだか素質ありそうだし。きっとハマっちゃうよ…クックックッ……。（う）

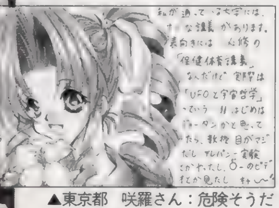


まんが／斉藤和衛（チョコボ格闘も、なんか「バーチャロン」のようだそうです）

◀愛知県　とものさん：ストーリーが暗めなだけに、ですよね。

◀福岡県　岡野ひろむさん：忙しいですよね。その他にも……。

◀秋田県　まいまいさん：やる気はカンタンに失せますけど……復活もします。


▲東京都　咲羅さん：危険そうだけど楽しそうです。

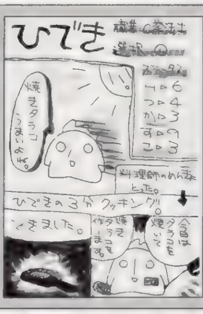
Nights of Knights

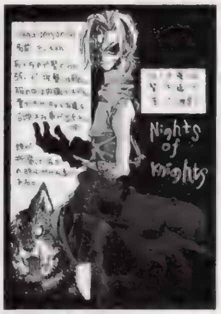
クエストナンバー35発表
50号募集分

今回の募集クエスト35は、ダーラオーシェスの剣と呼ばれるマジックアイテムの探索でした。舞台となったラーバスの縦穴には数々の遺跡があり、沢山のマジックアイテムが埋もれていました。その中から、的確に、早く、ダーラオーシェスの剣を見つけだしたキャラがMVPに輝きました。ちなみにダーラオーシェスの剣の実体は、剣ではなく手甲の様なモノ。なぜこれが剣と呼ばれていたのかは研究中だそうです。

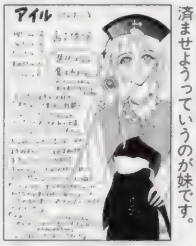
MVP

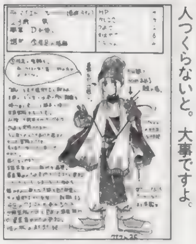
▶東京都　森永製菓さん：今回のMVPです。魔法使い系が得意なハズのクエストでなぜか拳法士。実は、アイテムの選択が良かったんです。アイテムはイロイロな効果がありますが、パラメータの補正もそのひとつです。ちなみにこのキャラ以外の勝ち残りキャラはほとんど魔法使い系でした。こちらの思惑通りで良かったです（笑）。




▲和歌山県　カエる44さん：腐ってるのはイタイですねぇ。忘れっぽいし。

◀神奈川県　G・紅牙さん：彼女、旅を始めた当時は何歳？


◀千葉県　海音さん：拾いモノで済ませようっていうのが妹です。

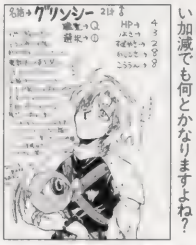

◀神奈川県　愛刀黒犬丸さん：友人つくらないと。大事ですよ。

◀秋田県　めたむぅさん：かなりスゴイ剣士？　それとも…？

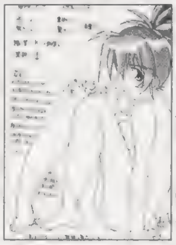
◀山形県　魚屋さん：防御力高そうです。クマさんローブ。

◀兵庫県　はおさん：手の爪が某格闘ジジイを思い出させます。

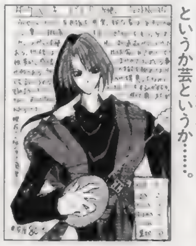
◀京都府　甘露なつをさん：涙のオイルはしょっぱいんでしょうか？

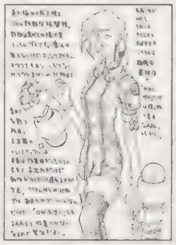

◀埼玉県　R・BOMBさん：いい加減でも何とかなりますよね？

◀千葉県　秘色さん：おだてられるのに弱いんでしょうか？

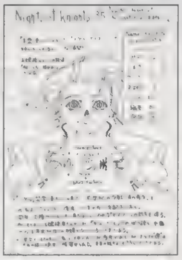

◀香川県　神剣森羅さん：主人の猫がかなりやる気なさげで◎です。

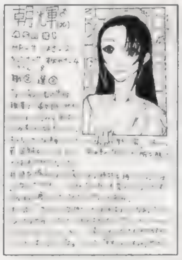
◀大阪府　蘇芳さん：口より手が出る魔法使い。

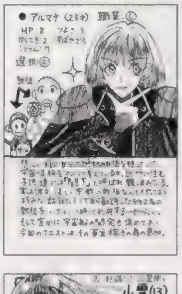

◀新潟県　清平ハルキさん：マネというか芸というか……。


◀大阪府　雨宮五月さん：反応の遅さを考えながら戦います。

◀北海道　TOMYさん：家族は大慌てですよねぇ。きっと。

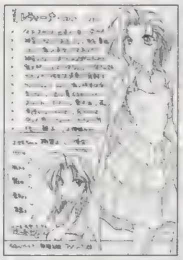

◀福島県　N。O。K。さん：これまたお嬢様。強力だけどお茶会。

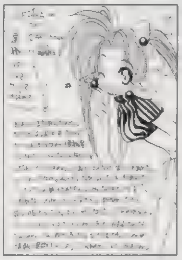

◀大阪府　副狩師さん：入浴剤はなに系が好きなんでしょう（笑）。

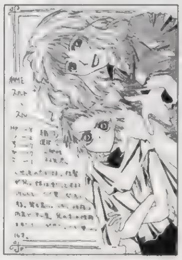

◀神奈川県　愛丸さん：教徒の半分はケダモノですからねぇ……閣下。

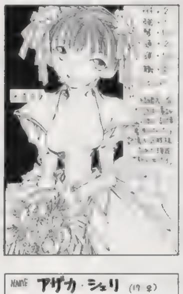
◀群馬県　かぱゆさん：最近は体育館に冷房あるらしいですね。

◀茨城県　八城隆史さん：背広がカッコイイのです。

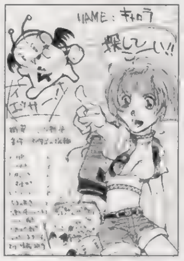

◀東京都　松崎要さん：大変ですよね。お嬢様の相手は。


◀群馬県　立花ありなさん：なんだか楽しそうなのでいいです。


◀埼玉県　眠るカバさん：妹？　本当は男なんですか？


◀大阪府　砂之介さん：結婚式に何かある。女の人はショック大きいです。

◀北海道　松木やすたかさん：羊飼いといえば兄さんはペーター？


◀大阪府　MS鴉さん：可愛い魔獣です。ちゃぶ台が……。

本大洋作品」。とりあえず「ZERO」「鉄コン筋クリート」「花男」「ピンポン」と、全てよし。ピンポンなんて素材は卓球なのに……とんでもなくカッコイイのでまいってしまいます。分かりにくいとか、絵がキライなんて意見もたまに耳にするけど、オレは超好きなので問題なしだ。まぁ、オレが何を言おうがいまいが、今後も熱いマンガを描いてくれることでしょう。ワクワク。あと最近は……バスタード、ジャンプ復活かな。良かった。次いつ載るのか書いてなかったけど（笑）。きっとイロイロと大人な事情があるんだろうが（よく判らないけどね）ちゃんとお話をつなげてくれ。買うから。単行本。このまま終わってしまうのはあまりにも悲しすぎる。あ、そろそろコータローまかりとおる！　も、まとめて読みたいな……でも50巻以上は重たいからなぁもって帰るの。ってそんな問題じゃない？　ごもっとも。（ド）

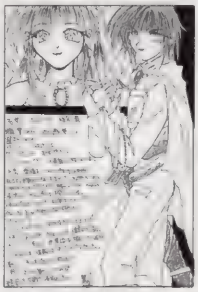
ど奴隷 DOREIBOO

激しい衝動に見舞われカラープリンタを買ったので、勉強がてらに「トゥルー・ラブストーリー」のトレーディングカードを、自分で作り始めました（笑）。すごい勢いで紙をムダにしてますが、並べてみてみるとなんか成長が見て取れるので楽しいです。こりゃ病みつきになりそうです。病みつきになるのはカラープリンタじゃなくてグラフィックツールの方ですけどね。素材やら消耗品やら解説書やらで、すごい勢いでお金吸い取られてます。ああ、なんでこんな時期にこんな金のかかること始めたのやら（涙）。（ほ）

JAFCONの取材記事でも書こうと思っていたのですが……カタログでチェックしておいたポリタンは、どうも落ちたらしくブースにはありませんでした。展示でもされていれば、写真を撮ってネタにしようと思っていただけに残念です。次回orワンフェスに期待か？　話変わって、最近気になるのが『魔界転生』。ＯＶＡ版なのですが、予告編を見る限りはなかなかおもしろそうです。ちょっと動きがぎこちないですが。「Ｇロボ」のノリを期待してもいいのかも？　スタッフ一緒だし。発売はまだ未定のようです。　（ち）

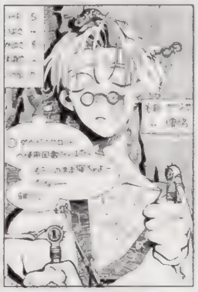
●オレの買う漫画さん：秋はもうすぐ9月編：さてとりあえず、オレが9月に買う予定のマンガさんたちです。黒髪のキャプチュード7、風光る22、修羅の刻8、GTO3、すごいよ！マサルさん6、I'S1、暴力の都2、F・COMPO2、輝夜姫10、赤ちゃんと僕18、ベルセルク14、デカスロン15、め組の大吾9、MAJOR15、ジオブリーダーズ3。とりあえずこんな所かな。というか、きっとこの他にも買うけど。あ、龍－RON－もう16巻になるのか……まとめて買おうかなぁ。代紋TAKE2も32巻か……読みたくなるんだよなぁ。オレ。まあ、これにエロ系をプラスして……毎月5～6万円くらい、本で使ってるんのか…。文字系も入れたら10万円いくかも(トホホ)。ゲームよりも使ってるなぁこりゃ。トホホ。さてそんなことはしょうがないので置いておくとして(笑。しょうがないのかオレ様？)、今回のお薦めは「松

▲千葉県　50STORMさん：燃やしすぎると……自分も燃えてたり……。

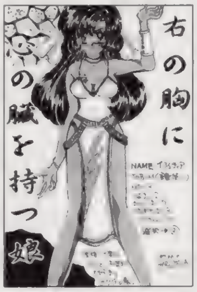


▲北海道　霊魔さん：デキが良ければ良いほど見つかりにくそうです。

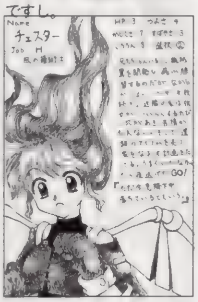
▲広島県　神野ゆきさん：確かに気づきなはれ、ですよね。兜、悪趣味でステキですし。



▲東京都　祥人さん：頭の虫がいい感じです。眠かったら寝ちゃいますよね。きっと。

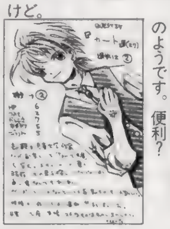


▲静岡県　有崎春夜さん：土壇場の切り札なワケですね。そんな土壇場イヤですけど。



▲和歌山県　太一さん：夜逃げだＧＯ！　はいい感じです。それで全部丸く収まりますね。

◀大阪府　天月氷輝さん：手先が球でドラちゃんっていうのはいかがでしょう？



◀東京都　谷川蛍雪さん：あまりに幅の広い何でも屋さんのようです。便利？

◀福井県　亀霧なみさん：もう生きていないんじゃ……化け猫さんでしょうか？

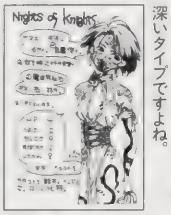
◀埼玉県　霞のＭさん：鎖帷子は必需品ですよね。やっぱり。ニンニンと。

◀京都府　月子さん：くるくるあたまのおねーちゃんという呼び名はカワイスギです。

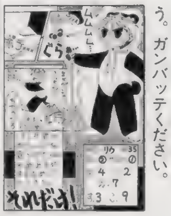
◀神奈川県　海月くらげさん：血塗れになるわけですね。純白のドレスが。

◀東京都　樋口真さん：ゲツユウくんがカワイイです。カクカクしてそうで。

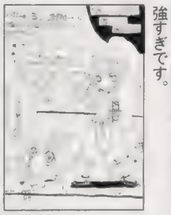
◀山形県　週末の怪人さん：生きてるのに……まあ、いつか形見になるってコトで。



◀滋賀県　ごぢうりさん：ボーッとしているようで考えは深いタイプですよね。



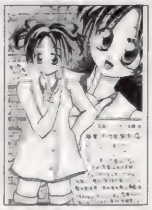
◀大阪府　長村アキさん：やはりポシェットは大事でしょう。ガンバッテください。



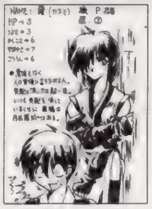
◀福岡県　とりおさん：謎の物体……謎のくせに自己主張強すぎです。

◀静岡県　青龍くるりんさん：両親はドキドキしっぱなしなのです。

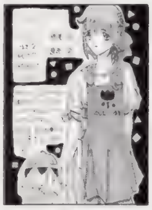
▲石川県　卯梨さん：シャイなのですね？　フニフニ。



▲長野県　楠本由貴恵さん：目立つでしょうねぇ。



▲福岡県　うに頭さん：気配なし。楽しいでしょうねぇ。



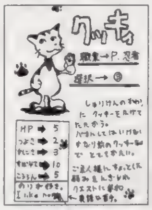
▲福岡県　櫻璃さん：園児よりも遥かに速そうです。

▲愛知県　ささめさん：飛空船にはスチュワーデス。

▲北海道　さくらまゆきさん：コンコンと硬そうです。

▲新潟県　りるひなさん：ナゼか新キャラ登場（笑）。

▲北海道　あずまことねさん：外見からは……ですよね。



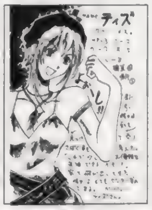
▲茨城県　かぎかっこさん：食べられないんですね。もう。

▲静岡県　クリオネさん：動きやすそう、ちょうちんブルマ？

▲新潟県　びおうさん：ホムンクルスは悲しいですよねぇ。

▲愛媛県　むにゃんさん：気づかない自分。ワクワクです。

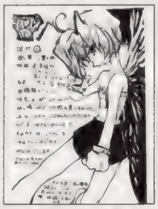
▲北海道　ふじたらさん：獰猛な感じがカッコイイです。



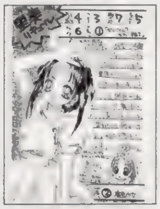
▲北海道　広瀬川秋人さん：ビンボーはキツイですよねぇ。

▲山形県　みるく１号さん：うさちゃん……残酷そうです。

▲広島県　白井俊さん：泣いちゃダメです。ね？

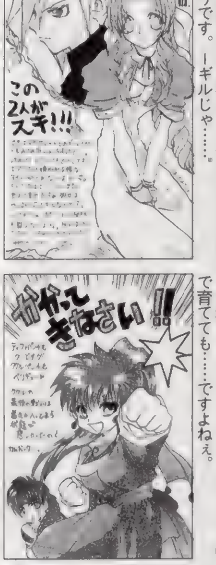


▲北海道　鳥太郎さん：イジメは……やめませんと。



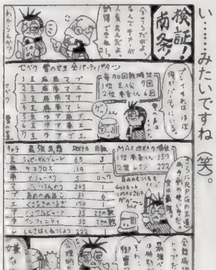
▲東京都　清和日和子さん：看護婦さんな衣装が○です。

まんが／埼玉県　沙野真美子（色黒になってモテモテな私ですって感じでしょうか？）



◀大阪府　六道楓さん：毎日の生活が大変そうです。－ギルじゃ……。

◀宮城県　ＮＡＫＯさん：せっかく「Ｉ」で育てても……ですよねぇ。



◀愛知県　ブキ・マニャさん：しょうがない……みたいですね（笑）。

▲東京都　祥人さん：それはそれで楽しかったのに……ですよね。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもＯＫ)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は6003でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はそれ１枚。おめでとうございました。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ウキキ。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてください。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。決算の間違い直しもよろしくです！

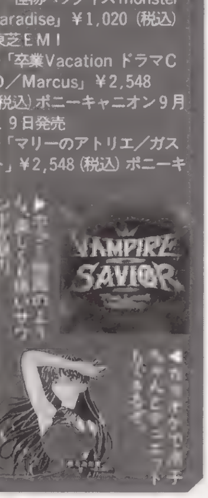
出や風呂

まんが／猫有馬（ちなみに「ディアブロ」はウインドウズの通信ＲＰＧです。日本人はやはりローマ字でしょ。ローマ字。）

GMCD News

今回のオススメＣＤは、９月１９日発売の「マリーのアトリエ／ガスト」。のんびりとした独特の楽曲を、生楽器でフルアレンジ。親しみやすく、[illegible]

・「虹を見た夏／ROOMMATE～井上涼子～ヴォーカル集」¥2,854(税込) データムポリスター
・「リアルサウンド　サントラ」¥2,548(税込) ファーストスマイル・エンターテイメント
・「怪物パラダイス monster-paradise」¥1,020 (税込) 東芝ＥＭＩ
・「卒業Vacation ドラマＣＤ／Marcus」¥2,548 (税込) ポニーキャニオン９月１９日発売
・「マリーのアトリエ／ガスト」¥2,548 (税込) ポニーキ[illegible]



ゲームソフト激論座談会

「SSの『リアルサウンド』買いました。なかなか良かったです。PSでもこういったゲームは出ないんですかねぇ？」北海道　本庄光信さん：

魔：暑いっすね。座談会です。
ち：残暑ですな。
う：「リアルサウンド」買った人には評判良いですけど……。
魔：床部だけでなく編集部関係でも個人的に買ったって人が見あたらないことでもわかるように！　売れてません。
ち：ちょっと…らしいねぇ。ウワサだと○万本だって……。
ほ：やっぱり画面黒くちゃダメでしょ。
魔：ダメじゃないと思うんだけど……単純に冒険作だってコトと、ソレ単体で成立するには価格設定が難しかったってとこじゃないかなぁ？　だって感覚的に新しいだけで中身はＡＶＧだもん。
ち：ラジオドラマのＣＤで数万枚も売れたら大ヒットですからな。
う：ソレくらいしかキャパのないジャンルにいきなり大上段で殴り込みかけちゃまずいじゃない？
魔：まあ、大人な人たちは結果しか見ないから(笑)、ＰＳじゃしばらくこの手は発売されないだろうねぇ。

◀徳島県　浅雛柚椰さん：でもまあ、良くできているので、ヤリ込むほどに強くなれます。

ほ：やればおもしろいけど買うほどじゃないって？
う：そういうことかな。
魔：まあでも、実はそんなことよりも飯野さんの態度の方が気になるなぁ。日本じゃあのスタイルは長続きしないんじゃないかって思うんだけど。
ち：どっかのメーカーしかり、強気で自信タップリのコメントは、いつの間にか「スゴイモノ作って当たり前」って風潮を生み出しちゃうからね。
魔：今回の「リアルサウンド」だって下手に出て「意欲作です」…だけに的を絞って広報していけば、もっといけたかもしんないし……。
う：それがスタイルなんでしょう、きっと。自分はスゴイんだって自分自身を追い込むのが。
魔：まあ、プレッシャースゴイだろうしね。
ほ：大変ですな。大人は。
う：ってキミと同い年くらいじゃないか？　あの人。確か。
ほ：ゲッ。

「最近のゲーム、特にRPG、SLGはモノ足りません。時間的なモノでなく、何というか難易度というか…特にPSのゲームは誰にでもプレイできるタイプが多いと思うんですけど。どうス？」神奈川　ホンシメジさん：

ち：そうね。変な詰まりのあるゲームって無いよね。
う：ゲーム市場も熟成してきて、制作側にわかってる人間が増えてきた証拠だよね。
魔：まあ、その分確かに難易度は下がってきてるよね。わからないところはＤＰＳとか攻略本を見れば全部載ってるし。
ほ：いいことなんだろうけど、ワクワク感が薄まったような……。
う：最近はそれこそ毎号買って、レビュアーの個性を掴んでしまえば、レビューもかなりアテにできるしね。変なソフトに手を出しにくい。
魔：オレは個人的に、もっと味のあるクソゲーが増えてほしいなぁ。
ほ：なにソレ？
魔：システムとかシナリオとか、どこかクセのあるヤツ。「え？　あれクリアしたの？」って感じに思われるの。ＰＳ、これだけソフトがあるんだから、ノンジャンル系だけじゃなく、ＲＰＧ、ＳＬＧでも、もっと冒険してくれ。

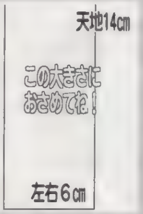
「『ダビスタ』で一気にオレの周りのPS人口が増えました。これを機会に『ときめき』とか『プリゆめ』とかいろいろ貸してあげようと思います。くくく……みんな

◀神奈川県　白たこさん：増刊ＤＰＳ－Ｄ3にラクラクセーブデータが付いてます。

仲間になれ」千葉県　なっとう食べましたさん：

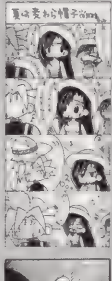
う：大事ですな。こういう地道な普及活動は。ちなみに私がGに転んだのは多分セーラームーンが最初なんですが、その理由とは約2年間（さ）と（犬）と一緒に電車で帰宅していたから。染まるって。目の前で楽しそうに話をされたら。
魔：でもあの２人にそう言うと、いやいや（う）は元々そうでしたよ、って……。
う：ソレはウソ。というかデマ。
ほ：結局ダメな男ですな。
ち：……みんな同じ様なモンだと思うけど。まあ、友だちにイロイロ貸してこっちに引き込んで、自分の遊び相手にしてしまうのは良いことです。
魔：何事も、１人より誰かと一緒にやると長続きするよね。
ち：対戦なんかがいい例。
う：ムダなことで張り合うのは楽しいですからな。
魔：オレ「対戦だ！」って理由で買ったゲームたくさんある……。
ほ：やーいやーい。
魔：いや、でもお前みたくどこまでいっても１人遊びよりはいいと思うぞ。もう少しみんなと語らえ。
ほ：やーいやーい。
魔：だからそーでなく…トホホ。

お笑い４コマ道場



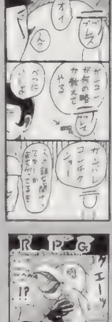
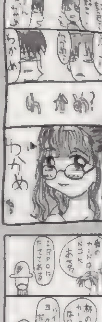
時代は４コマである！　そうなのか？　と突っ込んでおいて、ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ステキな未来が待ってるかもしれません。ね？　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



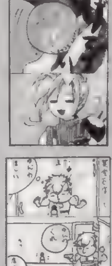
◀島根県　高月闇さん：少し可哀想です。でも不便でしょうねぇ。ポールにも言えますが。

◀京都府　樹塚ともかおさん：床部でもスネオと呼んでいます。あの口はイカンでしょ。やっぱり。

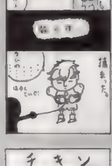
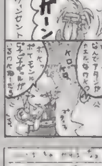
◀北海道　谷本光さん：モミアゲが跳ねているのがポイント。イヤな髪です。キザ？

◀埼玉県　中陀雀さん：確かにわかめなんですけど……ファンも多いことですし……ここはひとつ……。



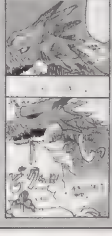
◀神奈川県　ホワイナナちゃんさん：口ならまだＯＫですけど、下の方からだとかなり……あっ卵？

◀北海道　谷本光さん：なぜ、ＭＣだけはリアルな2千円。透明なヤツとかも売ってるんでしょうか？

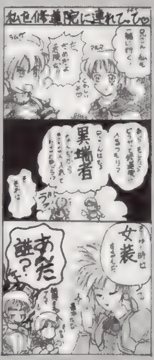
◀茨城県　鍋つかささん：無骨なドラゴンもお腹が空くのでした。めでたしめでたし。

◀神奈川県　ポチさん：いや、対戦相手にいますよ。結構バッツンバッツンなお姉さん。



◀山形県　スモモさん：欲しいんでしょうねぇ……しかし「注」付きなのがステキ過ぎです。

◀石川県　卯梨さん：シビアな友人はイイモノです。ちゃんと現実に連れ戻してくれます。



◀北海道　葵原裕輝さん：やっぱりそれが基本ですよね。経験者が語ってるんだから間違いありません。でないとマズイです。

◀三重県　田中将司さん：そうですよね。本当なら父親失格です。影絵。あの悲しいＥＤを見るのはかなり根性がいります。影絵。

◀三重県　若林美紀さん：犬犬。だから見られても平気なんですよ。きっと。ってパーティ組めたらいいんですけど。

◀北海道　望州あゆらさん：かなりイヤな前ぶれ……。ラーメンマンってなんで人気あったんでしょうかねぇ……。ネタ、ＧＢです。

負しようなんてのはどっかヘン。ムリにＨシーンを削除、改訂するもんだから、そのゲームが本来持っていたテーマすら曖昧になっちゃって、最終的に「だからなによ!?」と疑問を残すことになっちゃう（ただし、ごくごくまれに例外もあり。パソコンの「コズミックサイコ」なんか、むしろＨはない方が良かったし。どっかＨナシで移植しないかな……ってムリか）。「某級生２」は特にそれが顕著でちょっとガッカリ。そこで注目したいのがＦＸ（←かなり無理な論理展開）。あの「Ｐｉａキャロット」はかなりいい感じでした。やっぱり、ハード特性とかメーカーのスタンスとかは重要だと思うんです。かなりな極論になるけど、ＣＤとＭＤは使用目的によって使い分けるでしょ？　ハード間の差別をなくすのもいいですけど、ムリな移植はそのタイトルの質を落としちゃうと思うんですけどね……。（平）

でもね……実はＰＳ版って18歳以下でも堂々と買える（ＳＳは18歳以上推奨）初めての「某級生２」なんだよね。これで初めてＨゲームの匂いを感じるには十分な気がします。（魔）

どうも最近「ロックマン」が楽しい。昔は、「あのゲームは自分には手に負えない」と思っていたのですが…。Ｚ佐藤さんが楽しげに「Ｘ４」をプレイしていたら何となくふらふらと。今ではフィギュア付き限定版はもちろん、主題歌のＣＤを買うほどです。そう、仲間由紀恵さんいいですねぇ。「トゥルーラブ」もそうだし。話は変わりますが、ここ数年自分がどんどん変わっていくような気がします。なんかちょっと怖いです。でもまぁ、楽しいからいいか（ってこれがヤバイんじゃ……)。（う）

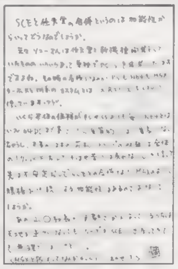
今の部屋に引っ越してきてから早10カ月。このお盆休みに、ついに本棚とレンジ台を購入しました。これで床面積の３分の１を占めていた本はバッチリ整理（人に見られて困るモノは押入に投げ入れ）もつき、引っ越しと同時に知人にいただいたレンジも使う環境が整いました。これで多少は豊かな生活ができそうです。残る問題は、その巨大さゆえにテーブルの上のほとんどのスペースを占有している壊れたパソコンをどうやって修理に出すか、ですな。むぅ……もう金もないし……どうしよう。（平）

ＳＳの「ラストブロンクス」がかなりいい感じです。と、俺的には思うんですが、世間の評判はイマイチ。曰く、「移植度が低い」とのこと。まぁ確かにそうですけど、そもそもＡＣのゲームを（使用しているボードが違うのに）家庭用に完璧に移植できるわけもないのであって、仕方ないんじゃないか、って気もします。システム的には良くできてるゲームなんで、家庭用は家庭用で新たな楽しみを見いだせばいいと思うんですよね。……ところが、Ｈゲームの移植に関してはそうもいかないんですな。例えば「某級生２」。ＰＳ版はかなりゲンナリなデキでした。やっぱりね、どうかと思います。あの手のゲームを規制の厳しいＰＳに移植するのって。そもそもＨゲームってのはその根底に"Ｈ"ってのがあるわけで、それが作品中重要なポイントを占めてるわけです。どんなに「ゲーム性が高いから」といっても、Ｈをなくしてゲーム性だけで勝

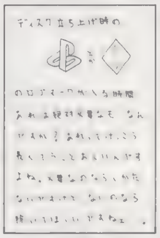
PS拡張計画

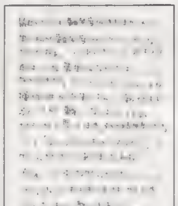
DVDで観た、「ザ・シークレットサービス(In The Line Of Fire)」が結構イカシてて幸せです。クリント・イーストウッドの渋みがいい感じを出してます。「許されざる者」も買わねば！　（ち）……って今回全然ネーム量が足りないよ。夏休みでいないし。（魔）

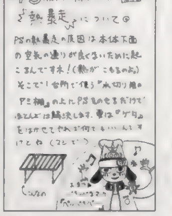
で、前回も書きましたがエヴァのＤＶＤ版の話です。単刀直入に言えば画質は高レベルです。今後のＤＶＤアニメ作品の指標になるのでは？まぁ、音は２ＣＨなので標準以下ですけれどね。欲しい人は買っても損はないレベルです。あの映画を観てまだ投資する気があるのならですが…。件の映画も実にＤＶＤ化しやすい時間配分。この冬にはきっとリリースされることでしょう。個人的には「Air」だけ買えばＯＫだと思いますが。……とまあ、これまた全然ネームが足りません。九州出張の手続きしてくれたのでなんていいヤツなんだと思ってたけど、こうしてハメたので減点です。しかしＤＶＤ……いいなぁ。でもオレは最近ソニーのＤＶ（デジタルビデオ）が気になってます。まだ業務用だけど。劣化無しダビング可能は問題もあるけど可能性もスゴイぞ。欲しい。（魔）


◀岐阜県　週末の怪人さん：ムリですよねぇ……きっと。

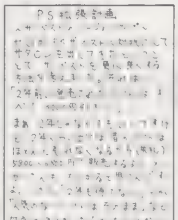
▲兵庫県　加古Ⅲさん：さあ、みんなでやってみましょう。


▲京都府　樹塚ともかおさん：コピーガードらしいんですけど……。


◀宮崎県　草椰瑠都さん：座談会でも同じ様な話題が（笑）。


▲愛知県　本樫義人さん：お手軽で良いかもしれません。

▲愛知県　スプーン２号さん：光ればもっとカッコイイんですが。



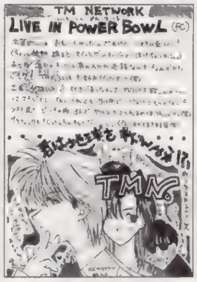
◀岐阜県　直射月光さん：なくなりますねぇ。難しそうです。

ゲーマー万国ソウ

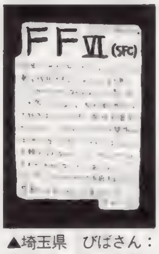
部屋を片づけていたら、あちこちからゲームソフトが発見されました。「こんなの持っていたのか？」というものも出てきてビックリ。（う）

電撃王の仕事でいろいろなゲームをプレイしたのですが、これがけっこう面白かったです。もともとプレイする気がなかったものなのですが、いざやってみたら……というわけです。まぁ、何事も食わず嫌いはイカンということでしょうか。でも、ちょっと気になったゲームをすべて買っていたら、お金がいくらあっても足りないしなぁ…。難しいところですなぁ。ところで話は変わりますが、ネオジオの「ＫＯＦ'96」がどこにも売ってません。数日前まで、安く売られていたと思ったら…。はて？

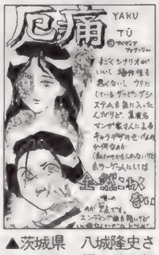
さて、最近は「ＫＯＦ'97」にハマりっぱなしです。このゲーム、ＤＰＳのライター陣でも評判が良く、みんな家庭用の発売を心待ちにしています（もちろん私も）。私はシェルミー、真吾、ラルフというチームでがんばっています。キャラの性能は良いのですが、いかんせん私の腕がついていきません。街のゲーセンでマメに挑戦するのですが、さっぱりです。発売まで「'96」で練習でも……と思い、早速買いに行ったのですが右でも書いた通りどこにも売ってません。秋葉原中探し回ってやっと見つけたのですが、￥27,000という高額で売られていました。つい数ヶ月前まで￥9,800ぐらいで売られていたのを見ただけにちょっと悔しいです。ほかの人も「'97」に向けて練習しているのかな？



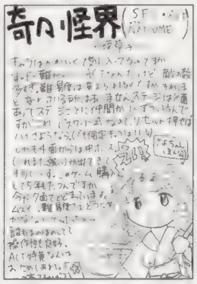
▲宮城県　ＮＡＫＯさん：まだ彼がともちゃんに出会う前です。タイムマシン。



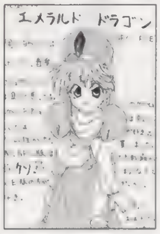
▲埼玉県　ぴばさん：ネタバレ。やってない人は読んじゃダメです。



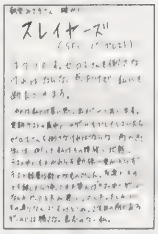
▲茨城県　八城隆史さん：まあ、個人的な趣味ってありますし。



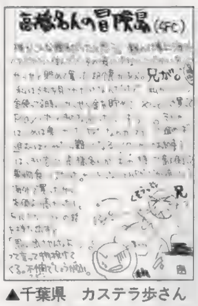
▲埼玉県　みほさん：難しいですよね。カワイイだけにツライです。



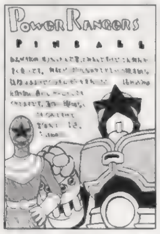
▲宮城県　水田霙さん：しゃべらないですからね……ＳＦＣ版。



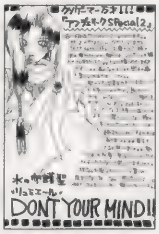
▲神奈川県　猩瑠なのさん：試験中は悩まない方が○です。



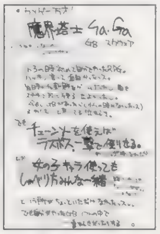
▲千葉県　カステラ歩さん：兄さんはつらかったんでしょう。きっと。ね？



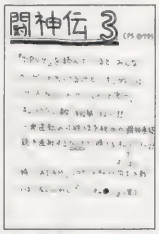
▲大阪府　雨宮五月さん：安いですよ！　それは。お買い得です。



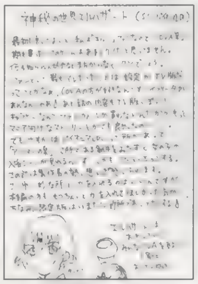
▲東京都　海川さんごさん：ハマルとやばそうですもんね。



▲大阪府　壬まどらさん：楽しかったですよね。「サガ」の源です。



▲静岡県　ＮＯＧさん：ロボット格闘もできますからね。


▲石川県　卯梨さん：知ってると知らないとじゃ大違いですよね。原作。

まんが／北海道　北尾アンナさん（そ、そんな……このシーンは……ねえ。でもカワイイのでヨシとしましょう）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

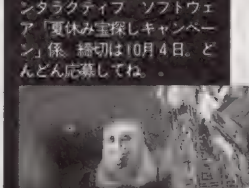
システムサコムから発売予定のＡＶＧ「イバラード」。その原作者の井上直久氏が個展を開催する。ソフトの予約販売（特典付）もあり。

期間：９月10～30日／場所：有楽町阪急８階ギャラリー

●「TOMB RAIDERS夏休み宝探しキャンペーン」実施中！

謎解きと主人公レイラの多彩なアクションが人気の「トゥームレイダース」。来年に予定されている「トゥームレイダー２」の発売を前に、キャンペーンを実施中。夏休みとあるけれど、締め切りは10月だからまだまだ大丈夫。プレイステーション版「トゥームレイダース」のみに隠されている「七色に輝く秘宝」を発見し、官製はがきに「宝物名」、書かれている「文字」、そして住所・氏名・年齢・職業（学校）・ゲームの感想を書いて応募しよう。正解者には、毎週抽選で1000名に「トゥームレイダー２特製テレカ」をプレゼント。

宛先：〒150 東京都渋谷区渋谷３－９－９東京建物渋谷ビル６Ｆ（株）ビクター　インタラクティブ　ソフトウェア「夏休み宝探しキャンペーン」係。締切は10月４日。どんどん応募してね。


▲広大な遺跡を駆け巡り、何処かに眠る「七色に輝く秘宝」を手に入れよう。

他機種のことも話したい

多摩川の花火大会、今年も行って参りました。地元民なんで、いいロケーションで見られて幸せ。でも東京湾の花火大会は、晴海の座り見席が抽選で当たったのに、強風で中止。ちぇ。（平）

SS　「百物語」っす。稲川淳二氏のヤツ。夜、電気消して独り（←あえてこの表現）でプレイするとまぁ恐いの恐くないのってもう稲川さんったら◎　って感じでもうたまりません。過去に発売されたＰＣエンジン版に比べると、演出過剰で笑っちゃう部分もあるけど、そんなの些細なことです。夏らしく、涼しめにキメたい場合はバッチオススメです。あと、『ラングⅣ』もかなりイケてます。キャラメイクが楽しいゲームって、いいですよね。それだけでも遊べるし。

アーケード　持論として、「ゲーセンでプレイするならＳＴＧ！」というのがあるんです、俺。てなわけで、今は「Ｇダライアス」が熱いです。難度高いっすけどね。後はＫＡＮＥＫＯの新作、『閃激ストライカー』！　やたら爽快なＳＴＧで、理屈抜きに楽しめます。自機の当たり判定も妙に小さいので、ＳＴＧがそんなに得意じゃない人でも、熱い弾避けの快感が味わえますし。インフレな点数も笑えます。そうそう、「ストライカーズ1945Ⅱ」が出るらしくて、これもまた楽しみなところ。

GB　アニメ放映とともに２度目のブレイクを迎えた「ポケモン」。そろそろ、各誌で「ポケモン２」の画面写真も公開されるようです。今度は金と銀のカートリッジなんで……限定版はパールかなぁ、とか（←安直）。そういえば、ピンクのＧＢポケットには電池残量を示すインジケータがついてるんですね。いいなぁ。欲しいなぁ。

その他　いや、ゲームじゃないんですが。トレーディングカードが今、それなりにマイブームです。最初はバカにしてたんですが、集め出すとおもしろいです。縦横３段組のフォルダに入れて、ファイリングしとくとキレイだし。集めてるのは「下級生」と「Ｐｉａキャロット」。「ときめきメモリアル」もカードのデキは結構イイ感じです。

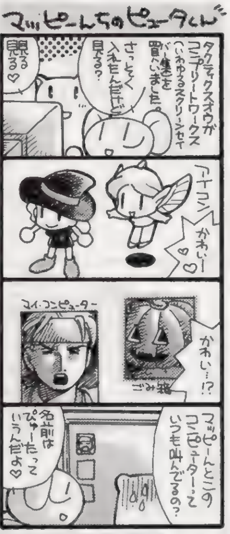
もうかなり前ですが50号で決算でした！　さて、151Pのマンガにあるように、訂正を受け付けたわけですが、実際かなり多くて……今回順位＆賞品の発表が次号になってしまいました！　ごめんなさい。ＤＰＳどは昔のハガキもガンガン掲載されるため、旧ＰＮでポイントが加算されるケースが多いのです。パソコンで処理してるため、その辺の融通が利かないんです。かといってパソコンじゃないと処理しきれないし……。すみません。まあ、なのでポイント訂正のハガキは必ず送ってください（トホホ）。

■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。ＳＳの『ラングⅣ』楽しいです。ハマりました。

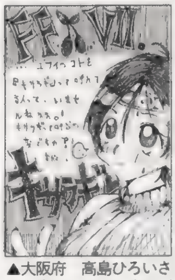
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さらに危ない世界に行ってる？

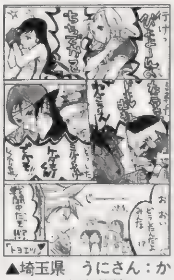
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。裏切られるモノだから。ね？

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。プリンタ買えど、カード作り……ＯＫ。



まんが／宮須弥（マッピーの知らないうちに叫ぶパソコン……ディアー）・イラスト／岩瀬さとみ


▲大阪府　高島ひろいさん：変じゃないですけど……呼びませんねぇ？

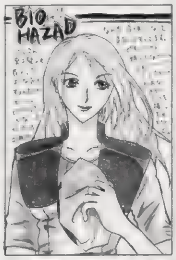

▲埼玉県　うにさん：かなりイヤな名前勢ぞろいです。命令拒否されそう。

▲長崎県　川原端穂さん：孫ですからねぇ。歳取るわけです。

▲福岡県　櫻璃さん：ＨＰたくさんありますしね。キツイけど大丈夫です。

▲埼玉県　うにさん：着物もっとカッコイイとよかったんですけど。

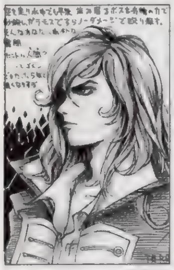
▲東京都　瀬鈴さん：３rdプレイですか。ついやりますよね。



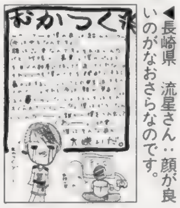
▲北海道　広瀬川秋人さん：買いましょう。ここは思い切って。

▲宮城県　伊藤ゆきえさん：シビアな関係。次はどうなるんでしょう？

◀三重県　鵜兎雷太さん：内股の薔薇のタトゥ（シールと思われます）がステキです。


◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：マリアも大人になりすぎですしね。もしかしたらカリン塔で修行したのかも。

◀石川県　卯梨さん：なんでも続けることが大事です。

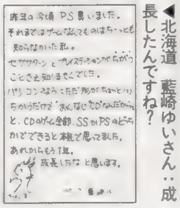

◀長崎県　流星さん：顔が良いのがなおさらなのです。

◀福井県　高希さん：逆ハーレム作らないと。

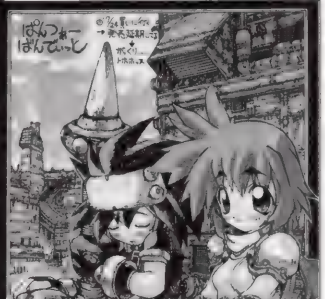
◀神奈川県　すなださん：出ないですかねぇ？

◀千葉県　都賀渉さん：読みっぱなしですから（笑）。

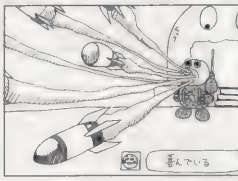
◀栃木県　めもるんさん：言ってくれてそのあと？


◀北海道　藍崎ゆいさん：成長したんですね？

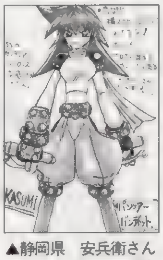
◀愛知県　野井長田さん：熱くなれそうですよね。


▲神奈川県　如月龍牙さん：「パンツァー」いいですよね。ゴチャゴチャしてて。スチームパンクだし。

◀神奈川県　ＧＩＲＦＦＥさん：アグリアスさんはきっと、黙って猪鍋でしょう。そんな気がするんですけど。



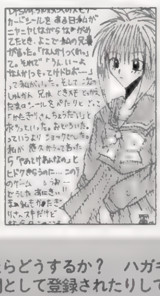
▶東京都　若田部貴翼さん：喜んでるのにこの仕打ち……。鼻の穴ミサイルは無限の力。イデオン、マクロスみたいです。

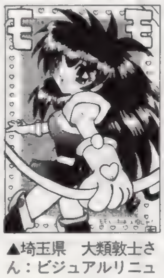


▲静岡県　安兵衛さん：対戦もワキワキで楽しいです。

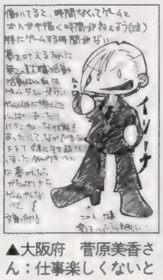
▲福井県　亀霧なみさん：戦闘、それなりに楽しそうですよ。

▶東京都　炭素分子さん：花ってどうしたんでしょうねぇ？


◀愛知県　鷹海麗さん：お兄さん……きっと何かが……。



▲埼玉県　大類敦士さん：ビジュアルリニューアルはいいですねぇ。



▲大阪府　菅原美香さん：仕事楽しくないとですよねぇ。

奴隷の趣味

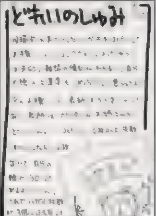
どんなに苦しくったって、趣味さえあれば大丈夫。ゲーム以外の私の趣味を教えてあげたい、おそわりたい。趣味が取り持つ、パンチで趣味～！　って一体何？　それ。　（魔）

「いろいろなモノ入りの氷を作るのが趣味です。過去、イロイロ入れて作ってみましたがキレイなのはビー玉かな。まず、カップの半分まで氷を作って、そこにビー玉を固定。で、さらに水を足して冷凍庫に入れて出来上がり。なんとも言えないステキな氷です。飲んじゃうと困るから使用するときはストロー使用しなきゃだけど。今は水に浮くモノをキレイに入れ込む実験を繰り返しています。バカですかねぇ……？」北海道　シンチョウ文さん：

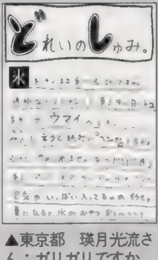
キレイそうですね。氷。ビー玉飲み込むのはちょっとカンベンだけど。虫とか入れて、ジュラシックパークの琥珀！　なんていうのも……って使えないっスね。こりゃ。

「化学の実験器具を集めてます。で、家でガスバーナーでカップラーメン作り。いけますよ」東京都　本田さん：

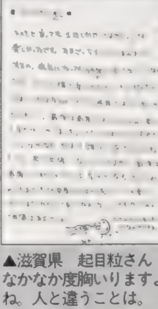
フラスコやビーカーでお湯沸かして（笑）。火事には気を付けないとですけど楽しそうです。シュゴーって。

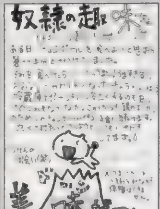


▲福岡県　櫻璃さん：楽しいですよね、スクラップブックは。

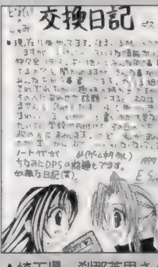


▲東京都　瑛月光流さん：ガリガリですか。氷かきでなく。

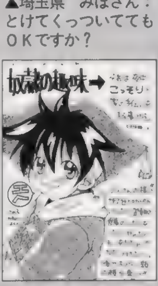

▲滋賀県　起目粒さん：なかなか度胸いりますよね。人と違うことは。



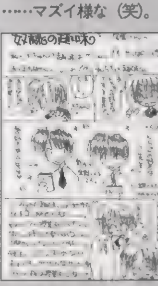
▲埼玉県　みほさん：とけてくっついててもＯＫですか？



▲埼玉県　剎那英里さん：授業中は……ちょっと……マズイ様な（笑）。



▲秋田県　蒼ノ助さん：それは妖精さんのようでステキです。


▲群馬県　立花ありなさん：いいですか。しあわせなのですねぇ……。

ズルゲーム「スーパーパズルファイターⅡX」のちびキャラたちが戦う格闘ゲーム。操作系がレバー&ボタン3つだけとシンプルなのとボタン一つで必殺技が出せるモードがあったりと、初心者向けに作られています。そして「ジャスティス学園」は……ってじつはこれ、3D格闘という以外タイトルしかわかりません。謎です。タイトル自体はかなり前から聞いていたのですが……。今回はまるで役に立たない情報ばかりですいません。では、「マーヴルVS」の最新情報を。このゲームには隠しキャラがたくさん登場します。ボスのメカ豪鬼はもちろん、メカザンギ、殺意のさくら、シャドウ(ナッシュ?)など。また、隠し必殺技もたくさんあります。オススメはダンのスーパーコンボ。くわしくは言えませんが、ヒントは瞬獄殺コマンドの逆。ついにダンまでが…。こうなると残るケンっていったい。（う）

ど奴隷 DORESHIBOS

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：「モンスターファーム」「マスモン」の対戦は不毛なコトが判明。ガックシ。

■さとちーくん：パソコン直さないとダメですな。で、通信で原稿送れるようにしてください。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。今回イロイロとあったので＋－されました、現在－216。

■平吉くん：いいなぁ花火。みんなは仕事してたのに。東京湾花火は中止でいいキミだ（涙）。

最近すっかりSNKづいてますが（『月華～』もあるしね）、カプコンだって忘れてません。でも、SS版の『マーヴル』はちょっと…。確かに遊べるんだけど、あのスピードの遅さ（読み込みではなく、ゲーム自体のスピード）は何とかならなかったのでしょうか？　もうちょっとスピーディな格闘を期待していたのですが…。この分だと『XメンVS』がちょっと心配になります（4M拡張ロムのパワーに期待しましょう）。さて、気を取り直してアーケードに目を向けてみましょう。9月のAMショーに向けていろいろな情報が入ってきます。現在わかっているカプコンの新作は『ストⅢ』の新作と『ポケットファイター』、『ジャスティス学園』です。まだ未定ですが、この3本どうやらAMショーでプレイできるみたいです。『ストⅢ』は新キャラも増えるとか…ウワサでは　　が！ってどうせ伏せ字になるのでやめましょう。『ポケットファイター』はあのバ

▲大阪府　蘇芳さん：火吹くのはどこで覚えたんでしょう？

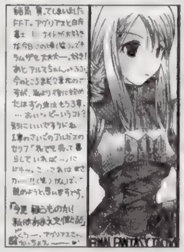
▲兵庫県　こぶしさん：彼女だけは大丈夫。なぜなら……内緒です。

▲埼玉県　toricoさん：発売延びちゃいましたが……期待大です。

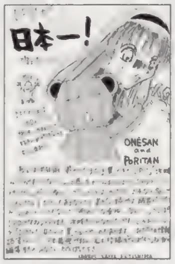
▲大阪府　たまさん：いつの間にかです。ゲームはデジコミのような？

▲福島県　MIKAさん：小心者はツライですよね。ゲーセン。

◀京都府　幡たけひろさん：強くなります。みんな。



◀東京都　瀬鈴さん：信じてくれるので使ってあげましょう。強いですし。



▲岩手県　藤島直也さん：がんばろう。自分。は、大事です。ファイトです。

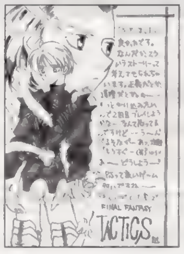
▲岡山県　のぶすけさん：すいません。イベント盛り上がったみたいです。

▲北海道　香月りんさん：悪いですよね。絶対。でも止められない。

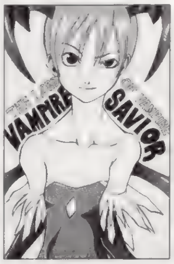
▲京都府　甘露なつをさん：やです。彼女はきっとイヤなのです。むう。

▲埼玉県　矢渡さん：よくできてますよね。まあ、「コラムス」なんですが。

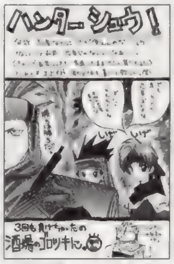
◀佐賀県　各務風架さん：なさそうであります。0点。ドキドキ。



◀愛知県　とものさん：この羽根は…チョコボ（笑）？

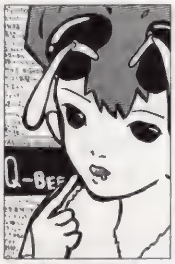


▲山口県　DDTさん：彼女のスレンダー加減は病的でもあります。

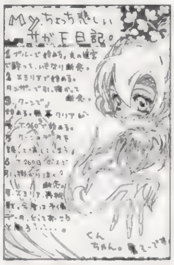


▲宮城県　NAKOさん：かけっこはやーいなポーズなのです。

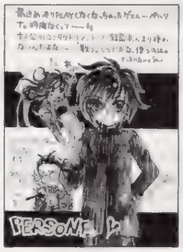
▲群馬県　沢瀬ゆうさん：高校受験、ガンバッテくださいね。



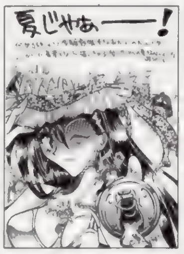
▲千葉県　中華弾さん：タリって感じがオバカさんでステキです。


▲神奈川県　ユドウフさん：悲しいですねぇ……GOGOです。

◀長野県　湖山たみさん：ハサミもってる人に気を付けましょう。



◀静岡県　青龍くるりんさん：ヒイキですよね。南条くん。



◀茨城県　さかき和子さん：胸の谷間のクラウドが……のぼせてます。

◀福島県　茸山さん：対戦、熱いですよね。COMは弱いですけど。

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「月」はいくつあったでしょう？　突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「月＝答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

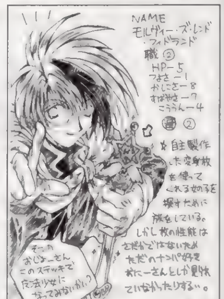
◀千葉県　カステラ歩さん：あまり目立たない人いますしね。「2」に出てこなそうな人とか。

◀秋田県　速瀬宵さん：叫び声いれて欲しいですよね。あの名前でってムリです。

◀京都府　甘露なつをさん：彼女の本当はわからないママです。ガンバっても追いつけません。

◀栃木県　庵屋さん：エリーの妹、見たいですよね。やっぱり剣使えたりするんでしょうか？

▲北海道　古川緋色さん：彼女素早いから使いでがあります。加入遅いですけど。ソレに比べてお兄ちゃんの方は……ちょっと……可哀想ですが。


▲神奈川県　G・紅牙さん：前回ナイナイでミスのため掲載できなかったハガキです。ペコリ。魔法少女は永遠の憧れですから。変身ポーズとステッキです。

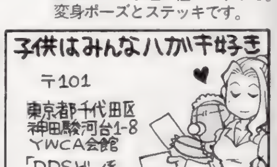
◀神奈川県　小林恭介さん：フィギュア付きたくさん売ってました。大きくて重いです。対抗できるのは「セクシード」だけ？　限定版お買い得です。

◀北海道　望州あゆらさん：これじゃあ戦えません。服から跳び出してこないと。

◀香川県　すずかぜ空木さん：ぽけてるお姫様。カワイイですよね。セシリア。大食いだし。

悲しいけどコレ投稿なのよね

本当はオレ……サッカー選手になりたかったんだ。いつでもボールを持ち歩いてて、「ボールは友だちさ！」ってさわやかに笑うヤツ。でも今じゃ～ルルルルル～「ハガキは友だちさ！」って明るく笑うこのオレ。ちきしょー！　ハガキじゃもてないもんなぁ！　ドゥルルル！私はハガキの女神……汝、今何時？　なんちて。テヘ。じゃまたッ。ドゥルルル！　って帰るなよ！　女神！　出てこーい！　お詫びにDPSに載せろ！　な？　おーい、出てこーい。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.54係

〒				－			ここにはなにも書かないでください→			
住所	都道府県									
		TEL　（　　）								
氏名	ふりがな 男・女						生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他								

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】
【4】	【5】	【6】		
【7】				
【8】				
【9】				【10】
【11】				
【12】	時期または理由			
【13】				【14】
【15】				
【16】				【17】
【18】	【19】			
【20】				

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.54 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月11日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.51

①「マリーのアトリエ」オリジナルポスター
草留正太（熊本県）峰紘美（北海道）新藤正美（東京都）渡部孝雄（新潟県）西堀義弘（栃木県）

②「マリーのアトリエ」アイテム図鑑&ポストカード
米津玲子（京都府）日内地亜矢（静岡県）井口文男（新潟県）

③「みんなのGOLF」オリジナルゴルフボール
岩越信一（愛知県）柴田明男（奈良県）国吉絵美（東京都）古川浩（千葉県）橋本明（大分県）西原秀卓（奈良県）北川慎介（福岡県）高倉雅晴（東京都）斎藤和恵（茨城県）

④「ジ　アンソルブド」公式ガイドブック
彼末直美（高知県）関川龍人（神奈川県）北野広郷（愛知県）堀川将人（熊本県）宮川恵介（宮崎県）

⑤「VIRTUAL飛龍の拳」体験版
岩堀恵介（東京都）志知正康（愛知県）塚越敏明（東京都）伊藤和彦（茨城県）中山博憲（福岡県）

⑥「エースコンバット2」オリジナルサウンドインビテーション
北里雅文（神奈川県）西田和彦（大阪府）長瀬悟志（岩手県）

⑦「トゥルー・ラブストーリー」プレミアムイラストブック
江村誠一（神奈川県）木村重樹（宮城県）古賀智光（兵庫県）古河礼子（千葉県）斎藤伸一（福島県）

⑧ PSソフト「虹色の青春」
熊谷則友（岡山県）岡林浩二（佐賀県）平形亮二（大阪府）

⑨ PSソフト「BODY HAZARD」
車田昌美（青森県）古海友紀子（福岡県）政時日登美（大阪府）

⑩ PSソフト「火竜娘―高悠環―柳判官―」
吉谷典子（大阪府）溝口和子（広島県）吉田圭（静岡県）

⑪ PSソフト「アーマード・コア」
横内博文（北海道）稲葉久雄（岐阜県）西野弘樹（静岡県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］天空のエスカフローネ②［特報］プリズムコート③［特報］バイオハザード2④［特報］闘魂烈伝3⑤メタルギアソリッド⑥バックガイナー⑦パワードール2⑧機動戦士Zガンダム⑨ブラッディロア⑩アサンシア⑪くるみミラクル⑫あいたくて…⑬チョコボの不思議なダンジョン⑭パラサイト・イヴ⑮ゼノギアス⑯アインハンダー⑰FFタクティクス⑱悠久幻想曲⑲同級生2⑳実況パワフルプロ野球'97開幕版㉑ダービースタリオン㉒虹色の青春㉓マリーのアトリエ㉔Nonstop!ときめきメモリアル㉕新作ソフトレビューtheDEEPER㉖電撃PSコロシアム㉗4色奴隷㉘電撃プレイクエスチョン㉙ウラワザデータベース㉚［まんが］悠久幻想曲はじめて物語㉛電撃コラムス㉜［読者コーナー］PSの奴隷㉝テイルズ オブ デスティニー㉞ブレス オブ ファイアIII㉟フロントミッションセカンド㊱ラグナキュール㊲MOON㊳新作ソフトステーション㊴NEXTWAVE？㊵電撃ランキングステーション㊶電撃NEWS STATION㊷新作ソフトスケジュール㊸［別冊付録］サガフロンティア攻略マニュアル㊹［付録］マイドリーム特製ポスター

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をP240、241のソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥TECH PS

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個以上の純正コントローラ②SCEI製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩SANKYO N・ASKA⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③NINTENDO64④PC-FX⑤PCエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオCD含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション54号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④その他

【20】電撃プレイステーション54号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 54号の読者に贈る
読者プレゼント Vol.54

各3名

◀▼現在、歌手としても活躍中で新たなファンも急増中の声優丹下桜さん。彼女が演じているみのりちゃんの画面写真にサインをしてもらったぞ。ファンは108ページのチェックも忘れずに！

『ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春』丹下桜さん直筆サイン入り画面写真（1、2の2種類）

10名

▼ソフトの発売を記念して作られた、かわいいオリジナルテレカなのだ。

3 『アークザラッド モンスターゲームwith カジノゲーム』オリジナル テレホンカード2枚組
（提供：SCEI）

3名

◀ゲーム同様にクールな（かっこいい）Tシャツを3名様にプレゼント。

4 『クールボーダーズ2 ～キリングセッション～』オリジナルTシャツ
（提供：ウエップシステム）

◀組み立てて、バッチリ塗装をすると写真のような姿に！　完成すると関節が動かせるのだ。

5 『アーマード・コア』ノベルティーキット
（提供：フロム・ソフトウェア）

3名

10名

◀片手でラクラク操作ができるうえに、コードの長さは2メートル。まだ使ったことがないキミはこれがチャンス！

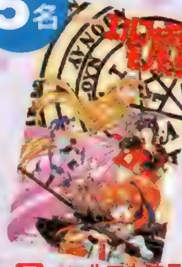
8 グリップコントローラ PS Black
（提供：ホリ電機）

10名

◀「フリー・トーク～」の声優さんたちがプリクラで大集合。超プレミアムなシール。

6 『フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～』声優さんプリクラシール
（提供：メディアエンターテインメント）

5名



◀「エルフ～」は『完全版』と『花札編』の2タイトルの発売が決定しているぞ。

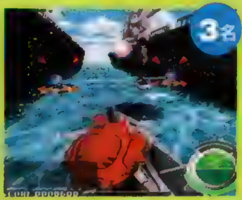
7 『エルフを狩るモノたち』オリジナル テレホンカード
（提供：アルトロン）

PSソフト

台風襲来の話題が多くなる季節ですねぇ。それはさておき、今回のソフトもじっくり選んでください。

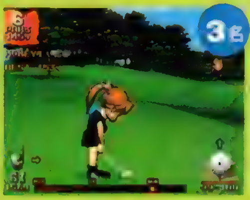
5名

9 エルフを狩るモノたち —完全版—
▲TVアニメ版のストーリーがベースになっているAVG。
（提供：アルトロン）



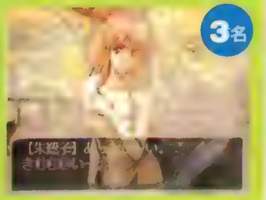
3名

10 攻殻機動隊 ～GHOST in the SHELL～
▲〝フチコマ〟を操作してテロリストを鎮圧する3D・ATC。
（提供：SCEI）



3名

11 みんなのGOLF
▲経験値やBETルールなどのオリジナル要素もたくさん盛り込まれているのだ。
（提供：SCEI）



3名

12 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語
▲花札で女の子と勝負！　勝てば彼女たちを撮影できるぞ。
（提供：フォグ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVOL.56（9月26日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

エルディレイバー
VOICE
桑島法子
マイトディーラー
VOICE
永島由子
チェリーバイター
VOICE
エクスチェンジャー
VOICE
丹下 桜
デッドマイザー
VOICE
野上ゆかな
あなたの部屋にやってくる！
キャラクターデザインはあの石田敦子！！
マネーアイドル
エクスチェンジャー
EXCHANGER
アーケードで大人気の両替アクションパズルが完全移植。
さくらとあさひのオリジナルストーリーモードを追加。
Athena
株式会社アテナ
〒160東京都新宿区坂町28-6
©1997 Athena/©FACE1997

ゲームクリエーター 実習室 完成！

●通産省 情報化人材育成学科 認定校 ●郵政・通産・文部・労働省 認定 ●国家試験免除校 ●アップル・マルチメディア フォーラム認定校 ●文部省 研究指定校 ●MAC利用技術能力検定 指定会場校
●文部省 認可 CG-ARTS協会 認定CG教育校 CG検定 マルチメディア検定 画像処理検定 指定会場校 ●専修学校 インターネット教育開発協議会 研究校

学校法人 西沢学園

関西テレビ電気 専門学校
大阪 建設 専門学校
大阪コンピュータ 専門学校

●放送電子科……昼2年
●電気テレビ科……昼・夜2年
●電気テレビ科高等課程(中学卒)…昼3年・夜2年
●電子研究科……昼1年

●建築学科Ⅰ……昼1年
●建築学科Ⅱ……昼2年
●建築学科……夜2年

●マルチメディア科(ゲームクリエーター)…昼2年
●情報処理科……昼2年
●電算ビジネス科(C言語・マルチメディア)…夜1年

卒業時に得られる特典

●第一級 総合無線通信士・第二級 陸上無線技術士 国試 科目一部免除
●第二種電気工事士 国試免除資格取得
●第一級 陸上特殊無線技士 国試免除資格取得
●電気通信事業法による工事担任者 国試 科目一部免除
●データプロセッサ資格取得
●木造 建築士 国試受験資格取得
●二級 建築士 国試受験資格取得●専門士 その他

●特待生制度（学費全額免除）　●奨学金制度

中学卒業後入学の高等課程は大学受験資格あり。

土曜説明会

1時半より受付 2時 開始

本誌持参で参加の方に粗品進呈

①**建築CALS**と景観、日照シミュレーション、ホール等の建築にかかせないコンピュータサラウンドを含めた音響シミュレーション ②現場から直接技術確認や打ち合わせができる建築イントラネット ③建築Webマスター ④大手建設会社を含む求人情報等のネットサーフィン ⑤ペーパーレス時代（オフィスから紙が消える!）にあわせCADによるデジタル建築図面の送受信 ⑥128k（だから速い!）インターネット

⑦**専門学校初のシリコングラフィックスONYX**、O₂によるバーチャルリアリティ ⑧ロストワールド等でみせたその実力やサイバーグローブを使った際の超高速演算能力 ⑨デジタルスタジオでの非接触3Dデジタイザを用いて、あなたの顔を仮想空間内に3次元データとして取り込み、その場で動画CG作製（静止画でない!） ⑩ライティングコントロールからデジタル携帯映像編集機 DVC PROラップトップエディターの操作 ⑪WindowsNT4.0（95は古い!） ⑫PHSやインターネットの普及とともに通話量も急増し注目をあびる**電気通信**（今後はゲームソフトも買いに行くのではなく、これで配付される!）・**電気工事士**等の資格試験対策CAI ⑬**建築CAI 二級建築士対策**

⑭**ゲーム作製**に不可欠な**Alias**をシリコングラフィックスを用いてストレスなく稼働 ⑮電気ウナギの発電実験 ⑯Macによる映像と音とを自由に操るマクロメディアディレクター ⑰同一の曲を瞬時にバラードからハードロックへ、楽器もピアノからハープへ変幻自在させるDTM ⑱アルテックA7 ⑲巨大なバズーカ砲のような4mもあるBOSEスーパーウーハー ⑳VRML ㉑JAVA ㉒話せばわかる音声入力パソコン ㉓あなたのライブ画面をその場でサイバースペース内の物体にはりつけて稼働するレンダリング

㉔「通産省認可マルチメディア振興協会マルチメディア制作者能力認定」や「文部省認定CG-ARTS協会 CG検定、マルチメディア検定、画像処理検定」等の**マルチメディア資格試験**への対応の解説

最後に、この説明会自体、映像、音、情報、通信というマルチメディアの必要条件をみたして、最新鋭プラズマビジョンと100インチを超える大画面を備えた数々の実習室で行われることをつけ加えておきましょう。

個人見学相談●毎日

各学科と、特待生制度・専門士・各種講習会等の、お問い合わせ・無料パンフレットのご請求は

大阪市 北区 南扇町 3　TEL (06) 314-0261　FAX (06) 313-1112　http://www.nishizawa.ac.jp/

無料パンフレット請求券(ハガキ用) DP 97.8.29

KOEI
ここに大地は果て、海が始まる。
ルイス・デ・カモンイス『ウズ・ルジアダス』より
十六世紀・大航海時代——
大地と海の交点で詩人は詠う。
そこは、冒険に満ちあふれた
七つの海への出発地。
人は富と名声を求め旅立った。
今、あなたに再び訪れる船出の時。
そして求めるものは
新たなる興奮と感動の物語。
そう、いつも冒険は
海から始まるのだ。
リコエイションゲーム
大航海時代外伝
※画面写真は開発中のものです。
今始まる、もう一つの冒険の旅
大好評を博した海洋冒険ロマン『大航海時代II』が装いを一新！新たな登場人物と運命とともに“外伝”としてその姿をあらわす。十六世紀の海に繰り広げられる壮大なドラマ——それは恋人を追いかける旅か、海賊王の座をめざす冒険行か。大いなる海のきらめきがあなたを待っている。
10月2日発売予定 6,800円
大航海の物語は、ここから生まれた——
女海賊、冒険家、商人……6人の命知らず達が夢に向け船を出す！
スーパーファミコンの人気作が新たな姿に。話題の海洋冒険ロマン。
リコエイションゲーム
大航海時代II
●6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※ ①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ—310

●資格/①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③～⑤を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:三村・兵土(ひょうど)

KOEI

歴史SLGの進化論(パワーアップ)。

パワーアップキットで熱くなる、激動の戦国時代。

「軍団」単位の攻略で、スピーディな展開が味わえる大ヒット作"天翔記"に、ゲームを深め、また自分だけの面白さを生み出す「パワーアップキット」を加え1つに!新シナリオの登場、そして武将の能力値などを自由に変更できるエディタを搭載。さらなる深化を遂げた"信長の野望"で新たな合戦絵巻を存分に描き出そう!

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記® with パワーアップキット

●9,800円

パワーアップキットで深くなる、大陸に広がる人間物語。

魅力的な登場人物、そして手に汗握る駆け引きや展開の行方を左右する辺境異民族の登場などで大好評を博した『三國志IV』にパワーアップキット付きのセットが登場!都市人口や金などが変更できるエディタや、仮想シナリオ、そして歴史イベントも新たに搭載し内容も一段と充実。あなたの手で"三國志"のドラマを自由に創り出そう。

歴史シミュレーションゲーム

三國志IV with パワーアップキット

●7,800円

9/11 同時発売

PlayStation™

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■"PlayStationロゴ"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

KOEI®

PlayStation™

※画面写真は開発中のものです。

猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ファンタジーでありながらドタバタコミカルな世界で、あなたがめざすのはモンスターの魂を自在に操る魔導師（ソウルマスター）の称号獲得。カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。もちろん大勢で遊んでも楽しい「集める・育てる」の欲ばりミックス!!

●プレイステーション版 11月発売予定 5,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社 光栄®

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■“PlayStation ロゴ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

YAG代々木アニメーション学院

大阪校創立10周年謝恩

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。
感謝を込めて大阪校設置
学科へは年間学費65万円で
ご入学いただきます。

65万円で入学

2年次は40万円で進級できます

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
- ●ゲーム・デザイナー科(2年)
- ●アニメ監督コース科 (アニメ制作科改め)(2年)
- ●背景美術監督コース科 (BGデザイナー科改め)(2年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時(TELにて予約を)

全国のYAG学院を結ぶ
衛星放送授業開始!

98.749%
就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生
願書受付中

良くて、安くて、力がつく
伝統のアート教育

「HAUNTEDじゃんくしょん」
© 夢来鳥ねむ/メディアワークス・HJ製作委員会

東京校新設学科
●アニメ音響監督コース科(2年)
●SFX監督コース科(2年)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

キャリスマップ
CARISMAP

●アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)

YAG 代々木アニメーション学院

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・
財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
8/17(日)	8/17(日)	8/22(金)	8/24(日)	8/17(日)	8/26(火)	8/27(水)	8/18(月)	8/25(月)	8/24(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
11/30 日	9/15 祝	10/12 日	8/26 火	8/25 月	11/24 祝	2/8 日	12/23 祝	10/5 日	8/19 火	10/19 日
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	10/5(日)	10/11 土	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	10/10(祝)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23 土	11/30 日	11/3 祝	8/22 金	8/17 日	11/2 日	8/20 水	8/29 金	8/22 金	8/25 月	

代々木アニメーション学院設置学科
■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-8
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
大阪(9月)、福岡(10月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-8 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

PlayStation
La neige
NOëL
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion
empathy/expression
icon/love/motion/smile/voice......and more
コバルトブルーの空、伸び上がる雲、そしてエメラルドの海。ここは沖縄。
色彩が爆発したような原色の世界。柚実と涼は千紗都の大伯父が経営するリゾートホテルに招待され楽しい初体験をしたのでした。少女達の初体験。それは波の上を木の葉の様に舞うボディボード。存分にはしゃぎ、笑い、潮風と南国の太陽に火照った体をシャワーで冷まし、弾ける水と少女達の歓声は広がる白い砂浜の中に溶け込んで行ったのです。
mi
L.A King
Où iras-tu cet été?
©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Chisato Kadokura　Ryo Midorikawa　Yumi Tachibana
http://www.fiesta.or.jp/pldc/hpbj.html
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

GoGo RPG
ごーごーれっつごー
あーるぴーじー
テイルズ オブ デスティニー
ブレス オブ ファイアーIII
フロントミッション セカンド
ラクナキュール
MOON
電撃PSは
RPGの味方です

お待たせっ!!

ゲーム序盤のストーリーがついに公開! 奥深い世界観も見のがすな!!

お久しぶりの「TOD」最新情報は、待望のストーリー公開!! 本作のキーワードにもなっていた「ソーディアン」がストーリーに組み込まれ、「TOD」の世界がより鮮明になってきたぞ。波乱に満ちたシナリオに超期待大だ!!

波乱のドラマが展開!!

テイルズオブ

テイルズ オブ デスティニー

年内（予） RPG ▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC（ブロック数未定）

運命という名のRPG『TOD』の魅力を再チェック!!

System

E-LMB ●エンハンスト・リニア・モーション・バトル●

敵との間合いによって、攻撃方法を変更するSFC版の戦闘を改良し、さらにアクション性を高めたE-LMB。このPS版では、拡大縮小などの派手なカメラワークや演出を導入し、前作以上に緊張感のあるド迫力のバトルが展開されることになるぞ。

▲前作では、上方の敵に対し、間合いをとって攻撃していたが、PS版ではその場でのジャンプ攻撃が可能。

▶各晶術のエフェクトは、本作の見どころの一つだ。

▲ファイアウォールは、火の属性を持つソーディアン「ディムロス」ならではの晶術。

▶キャラクターが向いている方向は、フィールドマップの矢印で表示される。

GSM ●グローバル・スフィア・マップ●

フィールドマップはポリゴンを湾曲させて表現してあるので、左の写真のように水平線も円弧で描写される。SFC版の空を飛ぶシーンのアングルに似てるような感じだけど、PS版でも飛べるんでしょうか？

▶今にもセリフが聞こえてきそうな画

APW ●アクティブ・パーティ・ウィンドウ●

仲間の体調や心境の変化を表現するウィンドウ。スタンとルーティが言い争っているように見えるけど、ここではホントにしゃべってるらしい。

Keyword

ソーディアン(知能ある剣)

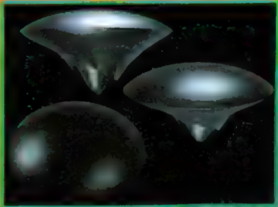
名	性	属性	マスター	性格
ディムロス	男	火	スタン	●熱血漢で、何事も先頭に立って進めたがる
アトワイト	女	水	ルーティ	●理知的で冷静。体力回復能力を持つ
シャルティエ	男	大地	リオン	●細身で軽量。戦闘力は高いが、臆病で卑屈
イクティノス	男	風	ウッドロウ	●無口でニヒル。熱血や努力といった言葉がキライ
クレメンテ	男	雷	フィリア	●温厚で人望も厚く、ソーディアンのリーダー的存在

◀シナリオに大きく関わってくるのだ。

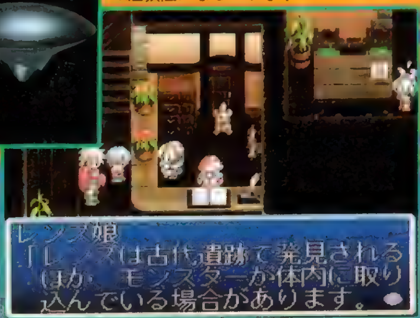
かつて天地戦争が起こったときに創られた"人格"を持つ剣。人間と同じように経験値によって成長し、晶術を取得していく。

レンズ

魔法効果を生み出す人工物質。ソーディアンに埋め込まれ、晶術の源となっている。



▼モンスターが体内に取り込んでいる…って、それがソーディアンの経験値になるのかな？



デスティニー

©いのまたむつみ ©㈱ナムコ

序盤のストーリーを
初公開!!

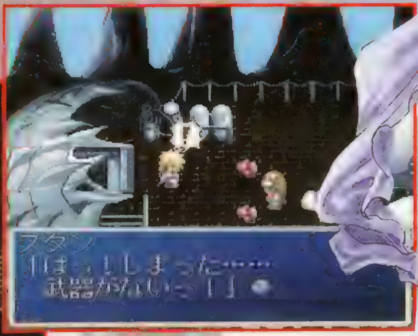
密航した「飛行竜」の倉庫で運命の扉が開く…

ソーディアンとの出会い…。すべては、そこから始まっていくのだ。

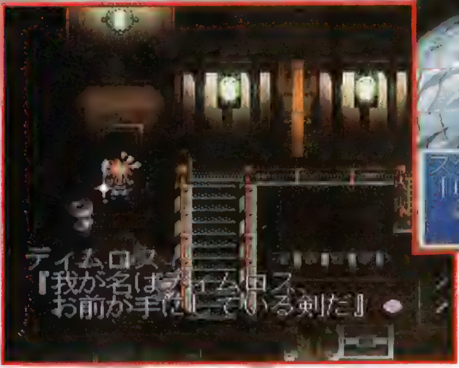
密航者 スタン

ストーリーは、スタンが飛行竜に密航するところから始まる。飛行竜には何か重大な使命があるようだ。そこへ突然、モンスターが襲来し…。

▶「アイツ」？ 飛行竜には何か秘密があるらしいぞ。



◀モンスターがいきなり出現。



▲倉庫でディムロスを発見。

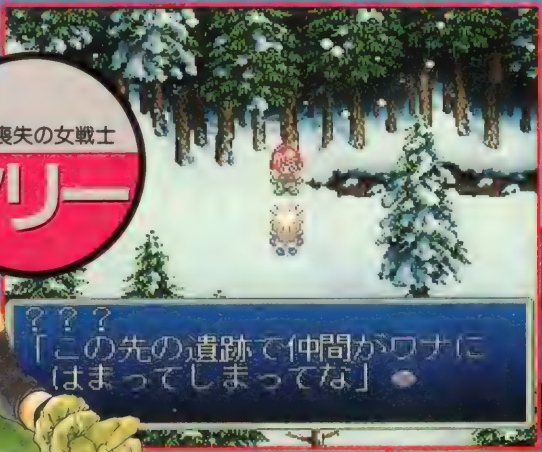
▼スタンのパートナーに。

ディムロスとの出会い

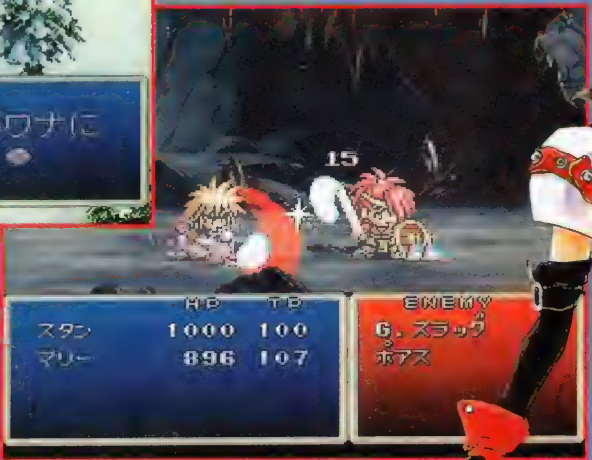
◀ディムロスを手に戦うスタン。初めてのバトルだ。

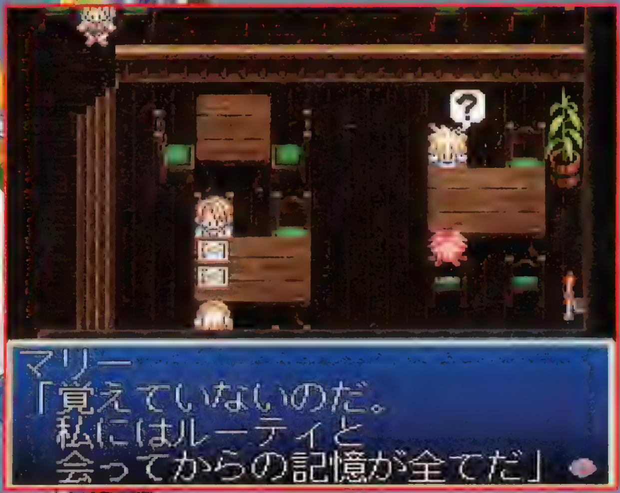
モンスターに追われ、倉庫へと逃げたスタンは、そこでソーディアン「ディムロス」と出会う。この宿命的な出会いが、スタンを数奇な運命へと導いていくのだ。

Destiny 運命は友を呼ぶ



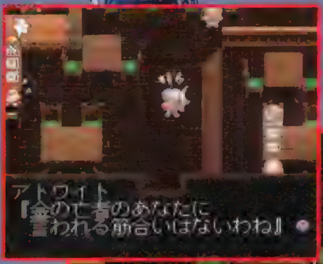
雪原の中で助けを求める女性を発見したスタンは、彼女とともに怪しい神殿に向かう。そこには、ルーティが捕らえられていた。





▲自ら記憶喪失について語るマリー。

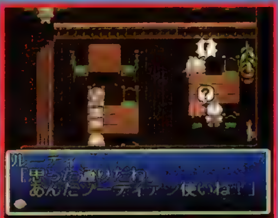
伝説の剣・ソーディアン



◀ルーティに対して批判的。

▶アトワイトと言い合うルーティの真意とは？

お互いにソーディアンマスターとして認識しあうスタンとルーティ。ソーディアンのセリフは、マスター以外には聞こえないので、マリーには「？」。



▲▶マスターとソーディアンの関係が、物語のキーとなる。

TGSでイラスト募集

9月6日、7日に開催される東京ゲームショウ'97秋（233ページ参照）にて、キミの描いた熱き「ＴＯＤ」イラスト＆メッセージが大募集されるぞ（ともに用紙サイズは自由）。作品裏面に、1住所2氏名3年齢4電話番号5職業（学年）を明記して、開催当日にナムコブース受付まで持っていこう（受付時間は10:00～19:00）。先着200名様に「ＴＯＤ」お試し版（体験版）とペーパータトゥーが贈られ、さらに作品は随時、ナムコブース内展示コーナーにて掲示されるぞ！（※応募作品は返却不可）

3Dで展開される新たなるドラゴンの伝説

失われたはずの竜の物語が再び…

～主人公～ リュウ

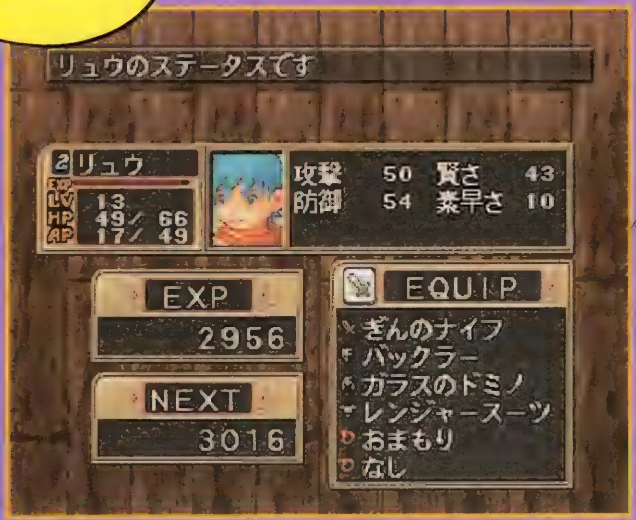
独特な世界観の中で描かれ続ける世代を越えた壮大な物語の「ブレス オブ ファイア（以下BOF）」シリーズ。その最新作『BOFⅢ』は前作のシステムに多彩な要素が加えられたことで、飛躍的にパワーアップしている。今回は、基本システムを中心に『BOFⅢ』の持つ深い魅力に迫っていくぞ。

ブレス オブ ファイアⅢ

9/11 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC（1ブロック）

System ゲームシステム

【……ブレスチェック……】



「ＢＯＦⅢ」は前作までのフィールドマップが一新されクォータービューに変更されている。冒険の舞台となるフィールドもすべてポリゴンで描かれ、さらに視点の変更も可能になっているので、物陰に隠された宝箱などを探す楽しみが増えているのだ。このほかにも話題の〝ドラ[illegible]システム〟や〝師匠システム〟など[illegible]、新しいシステムが数多く採用されている。「ＢＯＦ」シリーズでおなじみの〝ミニゲーム〟や〝個人アクション〟も、もちろん健在。また、演出面でも、キャラクターの喜びや悲しみなどの感情の起伏や個性が表現されていて、数々の細かい工夫が臨場感を盛り上げてくれる。

戦闘もフォーメーションなどの要素が盛り込まれたことで、緻密な戦略が要求されるようになっている。そこで、今回は注目の新要素と新システムについて、徹底的に検証しながら「ＢＯＦⅢ」の奥深い魅力のすべてを紹介していくので、「ＢＯＦ」シリーズのファンは要チェックだ！

個人アクションで遊ぶ数々のミニゲーム

マップ上で先頭に立っているキャラクターが[illegible]などの個性に応じたアクションを使える〝個人アクションシステム〟は「ＢＯＦⅢ」でも健在だ。

その道のプロに弟子入りして技を極める！

〝弟子入り制度〟とは、専門の能力を極めた〝師匠〟の弟子になり、特定のステータスを重点的に成長させられるというシステム。師匠が出した条件をクリアして弟子入りを認めてもらうことで、はじめて弟子になれるぞ。

◀師匠によってアップするステータス。

©CAPCOM CO.,LTD.

System 戦闘システム

【……ブレスチェック!……】

仲間
ペコロス

「BOFⅢ」では前作までの操作系と違って、アイコン化されたコマンドに対応した✚キーとボタンを押すだけでいいのだ。また、敵に遭遇した場合は画面が切り替わることは一切なく、移動マップが戦闘フィールドへと変化することによってよりスピーディな戦闘を展開できるのだ。

敵の特技を我がものとするラーニングスキルシステム

“ラーニングスキルシステム”とは、敵が使った技を見切り、自分の特技にしてしまうというもの。戦闘中に“見切”というコマンドを実行したキャラが敵の攻撃を受けると、一定の確率で覚えることができる。[illegible]可能で、さらに味方同士の特技の交換も可能と、自分だけのパーティを作れるぞ。

すばやさ？ 防御力？ どっちを選ぶ？

戦闘で敵より味方のすばやさがある程度上回っていると、1ターン間に2回行動できる。すばやさは装備品で変化するので、すばやさと防御力のどちらを重視するかが重要となるのだ。

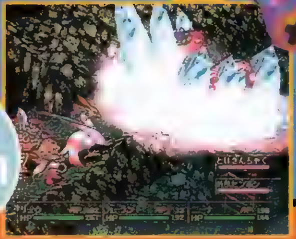
ドラゴンジーン

リュウは、身体に秘められた潜在能力“[illegible]（ジーン）”を解放することで、ドラゴンに変身できる。ジーンは最高3つまでの組み合わせが可能で、登場するジーンは18種類。つまり、全816通りもの組み合わせが存在するのだ。きみはどう使いこなす？

ベヒモスドラゴン
●メテオダイブ

ウォリアドラゴン
●気合いため

ペコロスドラゴン
●スイートブレス



ニーナドラゴン
●グレイゴル

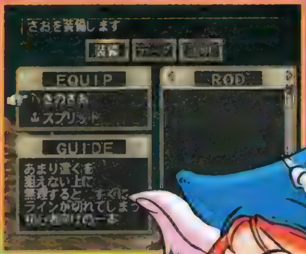
System 釣りシステム

【……ブレスチェック!……】

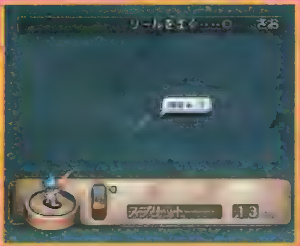
「BOF」シリーズの定番"釣り"が、さらなる進化をとげて帰ってきたぞ！　今回はルアーフィッシングで、水面からの視点で描かれる。また、ルアーの種類、キャスティングなどの要素が多く盛り込まれている。

魚の好みに合ったルアーを選ぼう

ルアーによっては無視する魚がいるので、魚のいる場所や好みに応じてルアーを選ぶ必要がある。



ルアーアクションを駆使して魚をゲット



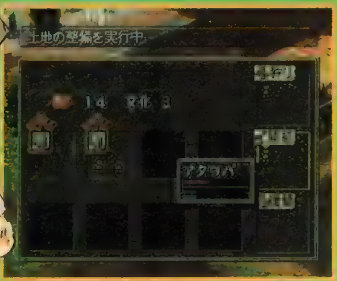
魚をおびき寄せるには、ルアーを生きているように動かすというテクニックが要求される。

System 共同体システム

【……ブレスチェック!……】

前作から登場した"共同体"が、今回も存在するぞ。前作と同じように共同体の村を発展させることで、ショップなどの便利な施設を建設できる。さらに「BOFⅢ」では村の住人にさまざまな指示や仕事を与えることが可能なのだ。"狩り"は村の食料を確保し、"土地"は村の規模を拡大するなど、シミュレーションの要素もあるぞ。

土地を開拓して家を建てよう



土地を開拓し、整備することで暮らしが豊かになり、住人が増えると生活が向上し、村の規模が大きくなれば、いいことがあるかも。

住人に仕事を与えて村を発展させよう

村人に"狩り"や"家の建築"などの仕事を与えることができるぞ。仕事をすることによって彼らの生活は向上し、村が発展する。

FRONT MISSION 2™
フロントミッション セカンド

ようやく具体的な形が見え始めた『セカンド』。今回は、ミッション6の流れを追いながら、闘技場や戦闘のシステムを紹介。さらに、新しく判明したシステムもあわせて紹介していくぞ。

急展開するストーリー!

謎に満ちたミッション6を大解剖!

前号までに紹介したとおり、ストーリーは、主人公アッシュたちが国外へ脱出するミッション4で一区切りつく。その後しばらく、謎のコンテナを追うリーザとサユリの2人の女性諜報員を中心に、話が展開していく。今回紹介するミッション6では、コンテナについての新たな情報が明らかになるぞ。

フロントミッション セカンド
9/25 S・RPG
▶¥6,800 ▶スクウェア
▶MC(ブロック数未定)

プロローグ・1

ドゥカンディの闘技場

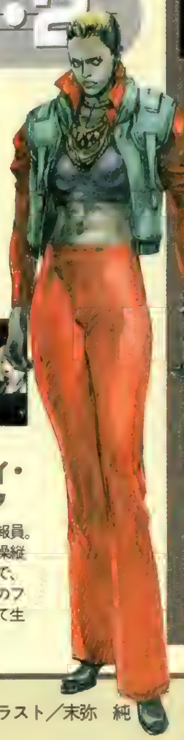
謎のコンテナを追うリーザとサユリは、アッシュたちの行方を探すグリフとともにドゥカンディの街にたどり着く。この街の闘技場には、サユリの知り合いの情報屋がファイターを名乗って居座っているらしい。しかし、その情報屋は闘技場のチャンピオンであり、簡単には会えそうもない。どうやら、バトルにエントリーしてチャンピオンに打ち勝つしかないようだ……。

プロローグ・2

チャンピオンとの闘い……

リーザは激しい戦いに勝ち、情報屋のコーディと接触。コンテナの中身、環誘導侵攻制御装置について聞くが…。

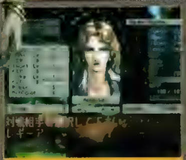
NEW FACE
コーディ・ホッファ
フリーの諜報員。ヴァンツァー操縦の腕は超一流で、普段は闘技場のファイターとして生活している。



闘技場での戦いは2タイプ

イベントを除く闘技場での戦いは、ソロファイトとチームファイトの2タイプから選ぶことができる。資金を稼げるので、ミッションの合間に挑戦しよう。また、メモリーカードを使ったユーザー同士の対戦も可能になるらしい。

ソロファイト

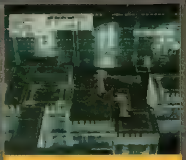

▲対戦相手は豊富に用意されている。

▲相手を選ぶと、直接この戦闘シーンへ。

前作での闘技場と同様の、1対1で闘うモード。相手を選んだら、直接ヴァンツァー同士のバトルシーンとなる。闘技場ごとに、さまざまな対戦相手が用意されている。

チームファイト

▲最初にメンバーのセリフが入る場合も。


▲ミッション同様、戦術が必要となる。

最大5対5で戦うモード。バトルを始めるとマップ画面となり、実際のミッション同様、ヴァンツァーを動かしながら相手チームを全滅させる。バトルのマップも複数用意されている。

©1997 スクウェア キャラクターイラスト/末弥 純

バトル

OCU軍捕虜を救出!

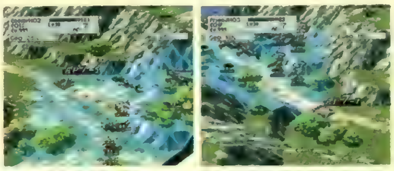
現在革命軍の司令室兼捕虜収容所となっている施設に行けば、何かわかるかもしれないという情報を得たリーザたちは、コーディの案内で捕虜収容所に到着する。しかし、そこに謎の黒いヘリの一団が現れ、施設へ攻撃を仕掛ける。リーザたちは混乱に紛れ、捕虜救出作戦を開始する。

捕虜を救出し、すみやかに脱出せよ!

ついに明らかになった戦闘システム APSとは?

アクションポイントシステム

パイロットには能力値として「AP」が設定されている。そして戦闘マップでは、何か行動するたびにこの「AP」を消費していく。これが「APS」だ。APはパイロットごとに異なり、レベルアップとともに増えていくぞ。



▶行動ごとに消費APは表示される。

APは行動するごとに消費される

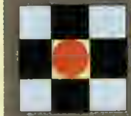
戦闘マップでは、ほとんどの行動においてAPを消費する。APが0になると、次のターンまでそのユニットはほぼすべての行動ができなくなるのだ。うまくAPを計算しよう。

▼バトルシーンでも残りAPの確認はできる。

移動	1スクエア(1マス分)移動するごとに、1APずつ消費する。
攻撃	攻撃ごとに消費。消費APは格闘、近距離、遠距離の順に多くなる。
アイテム	何かしらのアイテムを使用するごとに、一律にAPを4消費する。
被弾	攻撃を受けるたびに2消費。敵ターン中にAPがなくなると、回避不能に。

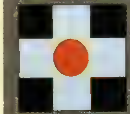
APの回復条件

基本的に消費したAPは次のターンで完全回復する。しかし、周囲のマスに敵や味方がいた場合、それら1体ごとに回復値が増減して修正されるのだ。具体的な修正値は下を参照しよう。周囲に味方がいれば有利になるというワケ。ただし、周囲に味方しかいなくても最大値を超えて回復することはない。



隣接する4スクエア

敵がいる ……	−2
味方がいる ……	+1



ナナメ4スクエア

敵がいる ……	−1
味方がいる ……	+1

[例題]最大APが7のとき、次のターンのAPを求めよ

APは5

隣接するスクエアに敵が1体(−2)、ナナメのスクエアに敵が1体(−1)と味方が1体(+1)。最大値は7なので、7−2−1+1=5。従って、次のターンはAP5から開始することになる。

●=プレイヤーキャラ、■=該当するスクエア

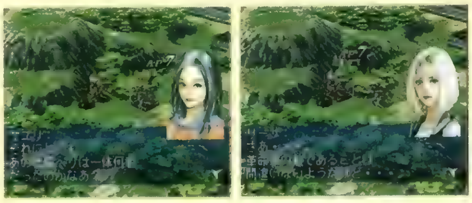
エピローグ

しばしの休息……

無事OCU軍の捕虜を助け出したリーザたちは、森に潜んでしばしの休息を取ることになる。

収容所を襲った謎のヘリ軍団は、いつの間にか去ってしまっていた。果たして彼らの正体は何だったのだろうか……?

▶次なる戦いに向け、つかの間の休息。



さらに…
新事実発覚

『セカンド』3つの新システム

前ページで紹介したAPSのほか、さらに3つの新システムが明らか になった。ここでは、この新システムを詳しく紹介していこう。

① オーナースキル＆バトルスキル

スキルとは戦闘を有利にする特殊能力のこと。前作でもおなじみだが、『セカンド』では攻撃時に発生するバトルスキルのほか、オーナースキルが追加された。この2つのスキルについて解説しよう。

オーナースキル

範囲内の敵味方に作用するスキル。オーナーポイントを一定量ためるとマスターできる。範囲内にいる味方のバトルスキル発生確率を上げたり、範囲内の敵の反撃を封じる効果がある。

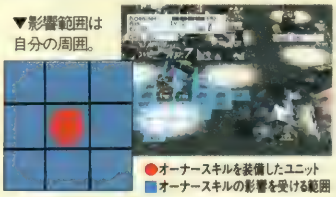
●オーナーポイントについて

オーナーポイントは敵のパーツを破壊することでたまる。マスターできるスキルは、キャラごとに限定される。

●オーナースキルの例

[illegible]	範囲内にいる敵から、アイテムを奪う
[illegible]	範囲内にいる味方のバトルスキル発生確率を上げる
[illegible]	範囲内にいる敵のバトルスキル発生確率を下げる
[illegible]	範囲内にいる味方のステータス異常を治す
[illegible]	範囲内にいる敵の反撃を封じる

▼影響範囲は自分の周囲。



●オーナースキルを装備したユニット
■オーナースキルの影響を受ける範囲

▲戦闘中にスキルが発動すると、ステータスの上にスキル名が表示される。

◀スキルは、セットアップ画面でパイロットごとに装備できる。

バトルスキル

前作にもあった、戦闘中に発生するスキル。持っていれば、戦闘中ランダムで発生する。『セカンド』では大幅に種類が増加し、その重要性は前作を大きく超える。

●修得するには?

レベルアップの際、そのレベルに対応したスキルを覚える場合がある。スキルはセットアップ画面で、1人に4つまで装備できる。

●発生条件は?

戦闘中ランダムで発生。ただし、スキル自体のレベルアップで、発生確率が上がる場合もある。

●チェーン発動も起こる!

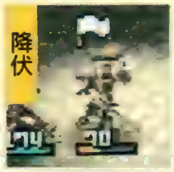
複数のスキルを装備している場合、それらのスキルが連続発動(チェーン発動)する場合がある。なお、チェーン発動しやすい組み合わせも存在する。

② ユニットのステータス異常

▼スタン効果を持つ武器などで、攻撃された場合に起こる可能性がある。すべての行動が不能となる。

▼テラー効果を持つ武器で、攻撃された場合に起こる。移動と回避以外の行動が不能に。冷汗をたらしている。

▲1ターンで複数の敵に攻撃を受けた場合などに起こり、消費APが多くなる。写真では汗が飛び散っている。



▲敵のみに発生。オーナースキルの「降伏勧告」を持っていれば、発生させる可能性がある。敵を行動不能に。

戦闘中、敵の攻撃を受けることによって、ユニットにステータス異常が起こる場合がある。S・RPGでは珍しい、このステータス異常の例を4つ紹介しよう。ちなみに「降伏」以外のステータス異常は、数ターン経過すれば自動的に回復する。

③ パーツの装甲属性

シールドやボディ、アーム、レッグにはそれぞれ、どんな攻撃に対して強いかという装甲属性が設定されている。敵がどんな攻撃を多用してくるかを見極め、それに対応した装甲属性のパーツを組むことで、戦いを有利に展開することが可能になっているのだ。ここでは、現在確認された4タイプの装甲属性を紹介していこう。

ノーマル

▶特に属性のないタイプ。初期段階の装甲か、それともオールマイティな装甲なのだろうか?

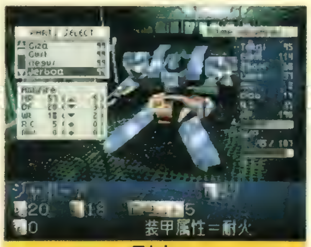
耐衝撃

◀衝撃に対しての耐性を持っている。パンチなどの格闘攻撃のダメージを和らげる。

耐貫通

▶弾丸攻撃に対しての耐性を持っている。ショットガンやライフルなどのダメージを和らげる。

耐火



◀炎に対しての耐性を持っている。火炎放射器などでのダメージを和らげることができる。

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

〈フロントミッションオルタナティヴ〉

体験イベント開催!!

期待のリアルタイムS・RPG『フロントミッションオルタナティヴ』を、実際にプレイできる体験イベント「ファイナルパーティー」が、7月30日、東京・六本木のクラブ「YELLOW」にて行われた。体験プレイとともに、BGMを手がけた気鋭のミュージシャン、リョウ・アライ氏によるライブ演奏も披露され、招待されたファンは『~オルタナティヴ』の世界を存分に味わうことができた。また、この日は、「YELLOW」の常連客も数多く訪れ、興味津々に体験プレイを楽しんでいたぞ。これにより本作品がヘビーなS・RPGファンだけでなく、ライトユーザーでも十分楽しめるものであるということが実証されたかたちとなった。気になる開発度に関しては、細かな調整を残すのみといった感じ。だが、戦闘のリアルタイム性を追求するため、さらに改良を続けるとのことだ。発売延期はとても残念だが、さらなるクオリティで登場することを期待して待とう!

▼体験プレイのコーナーは、並ばなければプレイできないほどの盛況ぶり!!

▲プレイ中のアライ氏。ゲームとしては画期的な「音」だ。

▲イベントの招待状。これを受け取ったファンは、超ラッキーだったと言えるだろう

フロントミッションオルタナティヴ

発売日未定	▶価格未定	▶スクウェア
S・RPG	▶MC(1ブロック)	▶マウス

体験プレイで判明した『FA』の実体に迫る!

写真や記事だけでは、なかなか伝わりにくい『~オルタナティヴ』の実体。そこでここでは、担当ライターCが実際にプレイしたナマの感想をお届けしよう。少しでもゲームの雰囲気を感じてほしいぞ。

●グラフィック

緻密な画面は現実感タップリ!

プレイしてみて、まず驚いたのがグラフィック。細かく表現された砂漠やジャングルなどの中に、まったく違和感なくWAWが存在する様子に大感動! また、機体が撃破される瞬間も、実写の戦争映画を観ているかのようにリアルに表現されていて、雰囲気、迫力、ともに満点!!

▼電話ボックスなどまで細かく描かれた背景に、開発者のこだわりが感じられたぞ。

▼兵装はリアルなグラフィック付き。プレイ時はつい、見た目で選んでしまった……。

●セットアップ

兵装は超多彩だが装備はカンタン!!

武器の多さゆえに、プレイ前は面倒な印象のあった機体のセットアップだが、実際は意外とカンタン。機体変更もＬＲボタンでラクにできるし、兵装も現在の装備の能力と見比べながら変更することができ、わかりやすい。一瞬で装備を決定できる「簡易兵装」も超便利だった。

●戦闘

戦闘時はまさに司令官の気分!!

もっとも注目された戦闘は、ほとんどオートバトル。WAWはあらかじめ決定した作戦にあわせて自動的に行動するので、戦闘中は司令官となって悠然と戦場を眺めているような感覚だ。でも最初のうちは、WAWが思うように動いてくれないので、ドキドキハラハラの連続だったぞ!

▲敵を発見した時点で戦闘開始。"選手の試合を見つめる監督"の心境と似てるかも。

▲効果音のみの場合は、WAWの動く音や爆発音などでゾクゾクする緊張感が味わえた。

●サウンド

効果音×サウンドが超カッコイイ!!

今までお伝えしてきたように『~オルタナティヴ』のBGMは、今までのスクウェアのゲーム音楽とはまったく異質のテクノサウンド。これが戦場の爆発音に見事にマッチして、独特のグルーヴ感を生み出していた。発売後には、ぜひ大音量でプレイすることをオススメするぞ!!

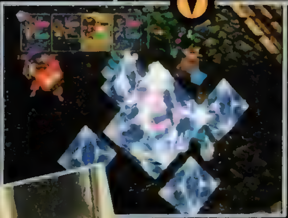
FA「東京ゲームショウ'97秋」でもプレイできる!!

『~セカンド』も体験プレイ可能だ。9月6日、7日は千葉・幕張メッセに行こう!! ©スクウェア ※画面はすべて開発中のものです。

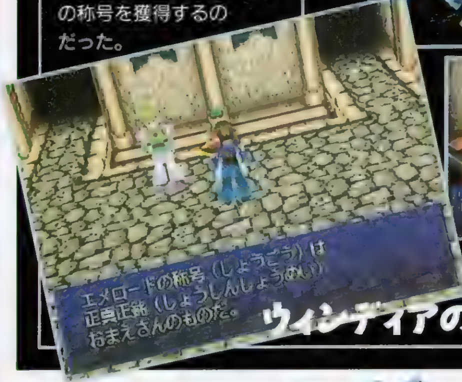
エメロード武神祭

●エメロード武神祭で巻き起こる数々の波乱!

レイブン（神の鳥）を目指して各地の武神祭で称号を獲得する主人公は、３つ目の武神祭の会場に到着する。優勝候補だった彼らは、２回戦で対戦相手ロングの策略にはまり思わぬ苦戦をしいられるものの、見事勝ち進み優勝をはたす。ところが受賞式でまたしてもロングの策略により、八百長の疑いをかけられてしまう。しかし、主人公たちをよく知る老女、（実は「エメロードの祭王ミルヤム」）に疑惑を晴らしてもらい「ウィンディア」の称号を獲得するのだった。



▲ティアの強力な魔法が敵に向かって発動!
◀魔法を受けた相手は一撃のもとに倒される。



▲ロングのくれた飲み物には何かが混ぜられていた。

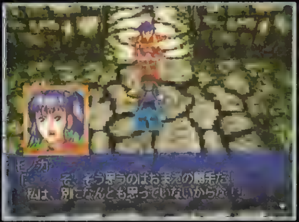
ウィンディアの称号を獲得!!

祈願の谷

●誰と出会い、胸に秘めた熱い想いを誰に伝えるのか…

次の武神祭の開催地イストラル国に向かおうとする主人公は、ナギという少年と出会う。ナギは数年前に別れた弟を捜すためイストラル国へ連れていってほしいとせがむのだ。事情を聞いた主人公は、ナギを連れていくことに決め、イストラル国へと出発する。その途中、ナギは縁結びで有名な祈願の谷で弟に会えるようにお祈りをしたいと言い出す。休憩の意味も兼ねて祈願の谷を訪れることにした主人公たちは“中で一番最初に会った男女は結ばれる”という迷路をとおり、谷へと向かった。この迷路の中で、誰と会えるのか、さらにそれが今後どのようにストーリーに関わってくるのかはまだ明らかではないが、どうやら主人公と女性キャラとの親密度に影響するようだぞ。

◀迷宮の中で主人公と最初に出会い結ばれる運命の女性は……。



▶縁結びの伝説をにわかに意識しはじめるヒノカたち。

▲祈願の谷では女性キャラに花をプレゼントするイベントも発生する。

ラグナキュール

今回は新たに入手したジャンヌのスペシャルイラストを独占公開!
次々と展開される数々のイベントとともに、注目のジャンヌの謎に
迫りつつ、ストーリーを一気に紹介していくぞ!　要チェック!

ラグナキュール	
9/25 RPG	▶¥5,800　▶SME ▶MC(15ブロック)

新キャラ"ジャンヌ"とはどのような人物なのか?

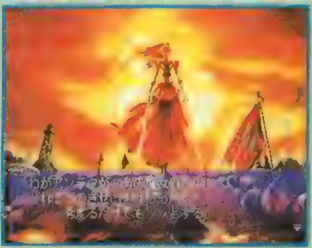
キーワードから探る"ジャンヌ"像

神の代理人・伝説の聖女・イストラルの魔女

アンラク国では破壊と死をもたらす存在として恐れられているジャンヌ。だが、ディザベイの町では、300年前アンラク軍の兵器から人々を守り、彼らとともにディザベイの町を造り上げた「指導者」として、敬愛されている。かつてアンラク軍と対峙し、圧倒的な力で倒している彼女の本来あるべき姿とは聖女としてのジャンヌなのか、それとも忌み嫌われた魔女としてのジャンヌなのか？その異常なまでの能力は神の使いとしての証なのか？　謎に包まれているジャンヌの全貌が明らかになるのは…。そして彼女は主人公たちに、どう関わってくるのだろうか…。

300年前に勃発した争いがすべての始まりであり惨劇の序章に過ぎなかった。

300年前に勃発した戦争において、アンラク軍はジャンヌただ一人のために大多数の兵を失い、敗北したという歴史がある。これを境にジャンヌはアンラク国で、恐怖と破壊、死をもたらす魔女と呼ばれることになる。だが真実はアンラク軍の弾圧に苦しむイストラルの民を救うために立ち上がった１人の女戦士だった。

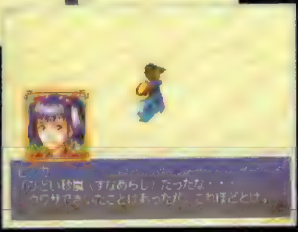


©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

クルール砂漠

●砂塵舞う砂の嵐が主人公たちに容赦なく襲いかかる!

イストラル国付近まで来た主人公たちは、突如現れた砂嵐の直撃を受けてしまう。目を覚ますとナギが行方不明に！　ようやく捜し出した主人公たちの心配をよそに、発見されたナギは、事の重大さに気づいていなかった。



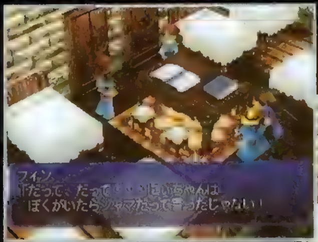
▲▶奇妙な気配を感じた主人公は、後ろを振り返ると巨大な砂嵐の存在に気付くが……。

▲無事だったナギを発見して一番安心したのはアネッタ？

ディザベイの町

●指導者"ジャンヌ"を尊ぶ町・ディザベイ

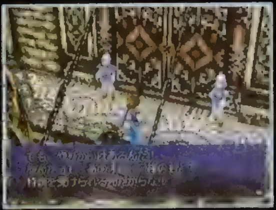
ディザベイの町の奥にあるイストラル教化院にナギの弟、フィンがいるという情報を得た主人公たちは、さっそくナギを連れて教化院を訪れる。兄弟の感動の対面と思いきや、フィンは以前自分を邪魔者扱いしたナギを避けてしまう。しかし、ナギは本当の気持ちを伝えることで兄弟の絆を取り戻すことに成功する。



▲フィンはナギに邪魔者として見られたことがショックで家出したらしい。
▶ナギの気持ちが通じたのか過去の出来事を水に流し仲直りする二人。

そして、最後の武神祭の地へ!

イストラル国に入国しようとした主人公は聞き覚えのある声に立ち止まる。振り返るとそこには修練場の同門のテオがいた。かつての仲間との再会で勇気づけられた主人公は、イストラルの門を抜け、武神祭へと向かう。



◀テオはイストラル軍に入隊してオレイアのもとで修行に励んでいるという。

謎の女戦士"ジャンヌ"が遂に登場!!

今回明らかになったストーリーの節々で、初めてジャンヌについてのエピソードが登場するぞ。300年前の、なかば伝説となっている彼女への人々の反応は、その立場によって違っているが、圧倒的な強さを誇っていたことだけは間違いない。ジャンヌが仲間に加わってくれたなら、大きな戦力になることは疑う余地もないのだが。

開発者直撃インタビュー

REMIX RPG ADVENTURE

moon

Close Up! MOON WORLD 第2弾

今回は、『ムーン』の開発元のラブデリックを訪問。メインスタッフの西さんと工藤さんに、さまざまな質問を浴びせてみたぞ！

MOON ムーン
1016(予) RPG ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC（ブロック数未定）

LOVE & TALK 「ラブデリック」という会社名の由来

「はやりの言葉を使っても、すぐイメージが古臭くなっちゃうじゃないですか。だから〝ラブ〟っていう普遍的な言葉を使えば、まあ4～5年はもつかなって(笑)。これはうちの代表の考えでもあるんですけどね。で、僕の好きなY.M.O.のアルバムタイトルに〝テクノデリック〟っていうのがあって、それをくっつけちゃったわけなんですよ」とは西さんの弁。『ムーン』が平和なゲームなのも、会社名が大きな理由なんだって。

▲たくさんの〝ラブ〟で満たされた『ムーン』。会社名がゲームに反映しているとはさすがだ！

戦闘なしで作ろうという気持ちがあったんです

――まず、「ムーン」がどのようにして生まれたかについて聞かせてください。

西健一氏（以下西　敬称略）：うちの会社って、RPGばっかり作ってきたヤツが集まってできたんですよ。それで、アスキーさんに企画を持ち込むときも、〝僕らいっぱいRPG作ってました〟ってところをウリにしてて(笑)。だから最初っからRPGを作るという考えだったんですけど、それまで作ってきたよくあるRPGには飽きちゃっていたんで、じゃあ自分たちなりの〝変化球〟を投げてやろうじゃないかってことになったんです。

――それが「戦闘なし」という形なんですね。

西：ええ。やっぱり社名に〝ラブ〟って掲げてますからねえ(笑)。もともと戦闘がないというコンセプトで作ろうって気持ちはあったんですよ。

◀「ムーン」には戦闘がない。そのかわりに「救出」という形で経験値を得てレベルアップしていく。

▶「フェイクムーン」というゲームの世界に入り込んでしまった主人公。そこでは勇者が鼻つまみ者だった!?

パロディというか、シャレみたいなもの

――邪魔者は勇者というストーリーが、現在のRPGを皮肉っている気もするのですが。

西：皮肉ってます（笑）。

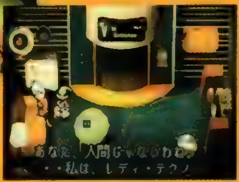
工藤太郎氏（以下工藤　敬称略）：僕は、ある朝目覚めて王様に会いに行ったら、自分は世界を救う運命の勇者だった……みたいな、ありきたりの展開に飽きちゃっていたんです。だから、いろんなところでそういったRPGのパロディというか、シャレみたいなものが見え隠れしています。オープニングなんか、思いっ切りシャレをかましてますよ。

――なるほど。では、影響を受けたゲームというのはありますか？

西：このゲームのこんなところを使ってやろう、という意味で参考にしたゲームはないですね。自分が作りたいゲームって、結局自分がやってて楽しいゲームってことじゃないですか。僕はもう、年齢的に30歳ということもあって、緻密なデータ重視のゲームとか、壮大なスケールでクリアまで何十時間もかかるゲームとかって、疲れちゃってダメなんですよ（笑）。だから、肩のこらないのんびりとしたゲームを作ろうと。だから逆の意味で従来のRPGの影響はめちゃくちゃ大きかったですよ。

工藤：勝手なイメージの押しつけも嫌いだから、主人公も透明にしちゃえって感じでね。

◀派手さはないが、美しさと暖かさを共有する味わい深いグラフィック。のんびりとしたムードがウリだ。



▶「ムーン」ではキャラが独自の言語でしゃべり、それに字幕がついている。世界観へのこだわりを感じる。

自分たちなりの〝変化球〟を投げたかった。
――西　健一氏

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

ありきたりの展開に飽きてしまったんです。
——工藤太郎氏

▶プレイヤーにBGMを選ばせようって……

——BGMを自分で選べるというシステムは、以前からお考えになっていたものですか？

工藤：いえ、「ムーン」の制作がスタートしてしばらくたってからですね。ただ、以前からゲームのＢＧＭに対しての不満というものはあったんですよ。だって、この場面ではこんな雰囲気のＢＧＭがいいだろうなんていうのは、言ってみれば価値観の押しつけでもあるわけじゃないですか。みんなが好きになってくれればいいけど、そんなことは絶対にない。じゃあ自分でＢＧＭを選ばせよう、それもできるだけ選択肢を多くして……と思いまして。

——では、基本的なBGMはないってことに？

工藤：僕は映画のサントラのようなＢＧＭの使い方を意識したんです。普通は映画って、のべつまくなしにＢＧＭが流れているなんていうのはないわけですよ。だから、映画でも使うだろうというような場面ではＢＧＭがあるんですけど、それ以外は小鳥のさえずりとか、木々のざわめきぐらいしか耳に入らないようにしてます。聞きたくなったらＭＤ（ムーンディスク）を買って聞けばいい。つまり、より実生活に近くしているわけなんですよ。

——生活感を強くアピールしていると。

工藤：そうですね。だから、ＢＧＭを自分で選ぶといっても、主人公が聞いているという感じを出すために、わざわざ店でＭＤを買って……という形にしたんですよ。

▶ＭＤはショップやイベントで手に入れられる。30を超えるアーティストが、このゲームのためだけに無償で提供してくれた曲なのだ。これは必聴でしょ！

西：この前やっと、バグらないでプレイできるぐらいのロムができて、それを家に置いといたんです。で、仕事から帰ってきたら僕の彼女がＭＤも買わずに（ＢＧＭをかけずに）もくもくとプレイしてましてね、それを見たら「このゲーム暗えなあ、地味だなあ」って思っちゃいましたよ（一同爆笑）。

▶細かい部分にこだわりを持って作っています

——このゲームの魅力とかウリは何でしょう？

西：う〜ん難しいですねえ(笑)。確かに壮大なテーマがあるわけじゃないし、豊富なデータっていうものもないですからね。ただ、時間がポッカリ空いたときとか、夜コンビニに行って何かやるゲームないかなって思ったときに、気楽に買ってプレイできるゲームだとは思っています。だから、雑誌や何かで画面写真をパッと見て、グラフィックに何かこうピンとくるものがあったなら、きっとその人には楽しんでもらえるはずです。

工藤：先ほど言ったとおり、キャラクターひとりひとりの生活感というのが最大のウリですね。ほかにもゲーム中のいろんなところにこだわりを持って作ってあって、ジャンルを問わず、見る人が見たら笑えるなという作りになってます。僕らの「こだわり」を見てくれって感じですかね。ＲＰＧ好きの人は絶対にハマれるゲームです。

——本日はお忙しい中ありがとうございました。

西健一
PROFILE

シナリオ、ゲームデザイン担当。これまでにも数々のRPG制作に参加。その斬新なゲーム作りには定評がある。「ムーン」が既存のRPGと異なる印象を受けるのは彼の感覚によるところが大きい。好きなゲームは「ドラクエ」。特に「Ⅲ」は、涙を流しながらプレイしたとか。

工藤太郎
PROFILE

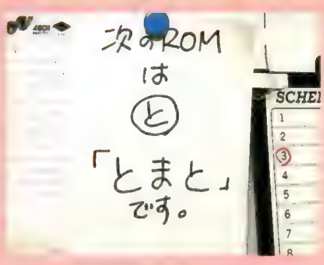
ゲームデザインを担当。以前は某大手ゲームメーカーでサウンドデザインを担当していたが、その後、ゲームデザイナーに転向。その音楽的知識を生かしたゲーム作りを得意とする。少年期、ボーイスカウトに参加したという、アウトドア大好きの野性児（?）でもあるらしい。

ムーンは満月と共に

こだわりのRPG『ムーン』の発売日は10月16日の満月予定。もし発売が延期の場合は次の満月か新月発売になるんだそうだ。秋の夜長は月見もいいけど、この『ムーン』をのんびりプレイして過ごすのはいかが？

LOVE & TALK こんなところにもこだわりが……

ゲームが完成するまでには、サンプルロムという形で何段階かにわたって途中バージョンのロムを出版社などに向けて出すのだが、そのナンバリングも少し変わっていて、“あ→あじさい”から始まりすべて50音順に花の名前がつけられているのだ。情緒があるね。



◀次のロムは「とまと」。すでに20番目のバージョンというわけだね。

◀ラブデリックのみなさん。これからも愛あるゲーム作りを期待していますよ！

PlayStation
SEGA SATURN

「人生夢の如し」

…ならば夢、かなえちゃいます！

みんなで遊べる
ボードゲームの定番が
パワーアップしてついに登場

**超一流のF1レーサーになって、
スーパーモデルを奥さんにして、
ついでに美術館のオーナーになって、
それからえーっと…**

というキミ。DX人生ゲームIIは
職業選択の自由はもちろん、
物件マスで作れる建物の種類がぐっと増えたゾ！
ホテルや水族館、競技場を建てられる！
オーナー気分を楽しもう！

**スチュワーデスになって、
Jリーガーと熱烈な恋愛！
結婚したら子供を11人
生んでサッカーチームを作っちゃう！**

というアナタ。DX人生ゲームIIは
恋愛〜結婚イベントがさらに充実！
それと、意中のヒトとプレイするならば、結婚相手に
カレの名前を登録してさりげなく
プロポーズしてみたら？

**とりあえず人生を
オモシロおかしく
楽しめればいいもんね**

というせつな的なキミ。
DX人生ゲームIIはイベント数が
前作の約2倍で、2,000種、
爆笑ギャグ満載だ！
ミニゲームも大増量で
たっぷり楽しんでもらいましょう！

**世界中を旅して
冒険にいっぱい、
波乱万丈の
人生を生きてみたい**

というワイルドなキミ。
DX人生ゲームIIは"旅行しマス"が新追加！
止まればツアーガイドが海外マップにご案内！
旅行はチャンスもあるけどリスクもあるゾ。
行くかどうかはプレイヤー次第だ！

**地味でもいい。
貧しくてもいい。
正義の味方になって、
地球の平和を守りたい**

という心清らかなキミ。
DX人生ゲームIIは知力・体力・センスの
パラメーターに"モラル"が加わったゾ！
勝負は別にして、キミの
"いい人"人生をたたえてあげよう！

THE GAME OF LIFE DX人生ゲームII®

対応機種：プレイステーション
セガサターン

NOW ON SALE

価格：¥5,800（税別）
ジャンル：ボードゲーム

人生、いろいろある — イベント総数はなんと2000種以上！
人生、お金がすべてじゃない — パラメーターに"モラル"が加わった！
人生、たまには遊ばなきゃ — ミニゲームがいっぱいで、おトク！
人生、生き方が顔に出る — 1億以上の顔が作れるモンタージュ！

このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

—あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©1960 LINK RESEARCH CORP
©1997 MILTON BRADLEY COMPANY
©TAKARA CO.,LTD. 1997
PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.

SEGASATURNおよび〔ロゴ〕は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表するものとして表示を承認したものです。
〔ロゴ〕マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

タカラの商品は こども商品券で デパート スーパー 玩具店で販売しております。

TAKARA®

東京ゲームショウ'97秋

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日：9月6日（土）・7日（日） 10:00〜19:00
（6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可）

主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援：通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券　一般：800円
●当日券　一般：1,000円
一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

PONY CANYON INC.
DigiGroove
ゲームミュージックの新しいカタチ〈デジグルーブ〉誕生!
鉄拳 TEKKEN 3 TM
ナムコ〈DigiGroove〉シリーズ第1弾
「鉄拳3 Battle Trax」
ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等などのアーティスト参加による
アレンジバージョンなど、
多種多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジ。
ナムコサウンドを、
最先端のミュージックシーンのエッセンスで
アレンジした
「DigiGroove」シリーズ第1弾、
「鉄拳3Battle Trax」
ポニーキャニオンより絶賛発売中!!
発売中
PCCG-00416
初回特典：CDジャケットサイズステッカー
¥2,854（税抜¥2,718）
鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX
i/o : sanodg,B.K.O (NAMCO LIMITED)
ナムコサウンドチーム[i/o]が送るアーケードサウンドトラックシリーズがスタート。その記念すべき第一弾、
ワンダースピリッツより発売中！オープニングムービー他、貴重な映像が楽しめるCDエキストラ仕様で登場！
◆封入特典：特製プレミアムカード（2枚） ◆応募特典：オリジナルキャップ ◆定価¥2,854（税抜¥2,718） ◆WSCAX10001
◆発売元：ワンダースピリッツ ◆販売元：ポニーキャニオン
好評発売中!!
タイムクライシス アーケードサウンドトラック002EX 定価¥2,854（税抜¥2,718）
アルマジロレーシング アーケードサウンドトラック003EX 定価¥2,854（税抜¥2,718）
ゼビウス3D/G+ プレイステーションサウンドトラック001 定価¥3,670（税抜¥3,495）
9月19日発売!!
アルペンレーサー2 アーケードサウンドトラック004 定価¥2,548（税抜¥2,427）
エースドライバーシリーズ アーケードサウンドトラック005 定価¥2,548（税抜¥2,427）
WONDER SPIRITS
発売中
©1994,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED

PlayStation
プレイステーションソフト
恋愛？アイドル？
正義のヒロイン？で大冒険？
ミサの魔法物語
魔法少女育成シミュレーション
©SAMMY 1997 キャラクターデザイン 髙田明美

プレイヤーの育成の仕方により
シナリオが変化するマルチストーリー採用の
「魔法少女育成シミュレーションゲーム」。
ハラハラドキドキの「正義のヒロイン」から
胸キュンの「学園恋愛」、果ては「アイドル候補生」など
主人公「巫紗」の運命を導くのは
あなたの役目です。

魔法少女と言えばこの人！
キャラクターデザイン
高田明美
代表作／TVアニメ「魔法の天使クリィミーマミ」
TVアニメ「機動警察パトレイバー」

主演声優
桜井　智が歌う
オープニング&エンディングテーマ

ヒロイン「神原巫紗」には、大人気の「桜井　智」が担当。また、彼女が歌うゲームのオープニング&エンディングテーマも挿入。

★桜井 智主演のラジオドラマも予定！★

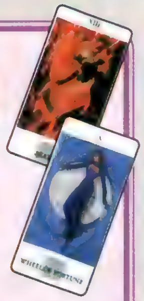
超豪華声優陣が熱演！

桜井　智	大谷育江	佐久間レイ
山崎和佳奈	冬馬由美	勝生真沙子
氷上恭子	井上喜久子	石田　彰　他

初回限定版
2大スペシャル特典
- 豪華BOXパッケージ
- オリジナルタロットカード（22枚組）

★いずれも高田明美書き下ろしによるファン感涙のアイテム。

※初回限定版は全国で1万個のみの限定生産です。ご予約はお早めに！



プレゼントキャンペーン
PRESENT CAMPEAN
100名様
業界初！ 超プレミアム!!
22枚組 スペシャルテレフォンカードセット
詳しくは、商品同梱のハガキをご覧下さい。

※実物は写真と多少異なります。

東京ゲームショウ'97秋
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1·2·3·4·5·6
開催日：9月6日(土)·7日(日) 10:00〜19:00
(6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可)
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援：通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券　一般：　800円
●当日券　一般：1,000円
一般＝中学生以上　（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

サミーブースにてイベント開催予定

Sammy
サミー株式会社　AM営業本部
本社　〒170　東京都豊島区東池袋2−23−2
TEL.03−5950−3801

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

イラスト／伊藤[illegible]太

日本の夏の終わりといえば怖い話とD3です

**増刊DPS-D3はもう売ってます
オバケの人も大絶賛(たぶん)!
今すぐ書店へ走って買うべキ**

電撃プレイステーション増刊電撃プレイステーションD3はPS用体験版CD-ROMが付録についていることで有名ですが、さてここで問題です……

今回の付録CD-ROMには『悠久幻想曲』スペシャル版、『マイ・ドリーム』『リンダキューブ アゲイン』『ウィザーズハーモニー2』『フリートーク・スタジオ』『ゼロディバイド2』の体験版を収録。その他にもおなじみ超難解クイズもあったりして、もうご立派なのです。

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 54

CONTENTS

闘神伝カードクエスト
ネオリュード2
ミサの魔法物語
オーバーブラッド2
装甲騎兵ボトムズ外伝　青の騎士ベルゼルガ物語
ロックマンNEO（仮）
立体忍者活劇一天誅一
チョロQジェット　レインボーウィング
マーヴル・スーパーヒーローズ
風のクロノアーdoor to phantomile～
トゥームレイダー2
その他

闘神伝カードクエスト

『闘神伝１』～『３』はいうまでもなく、ＳＳ版の『Ｓ』や『ＵＲＡ』のキャラも総出演！
ボードゲームとカードバトルが同時に楽しめる、『闘神伝』ファン待望の超凝縮ＴＢＬ!!

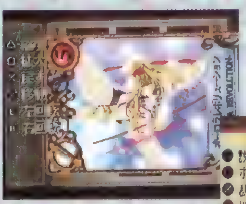
11月（予）　TBL
▶¥5,800（予）
▶タカラ
▶MC（ブロック数未定）
1～4人プレイ可

『闘神伝』シリーズ全キャラ総出演の新感覚ボードゲーム！

『闘神伝』シリーズの主要キャラをパートナーに選んで、誰よりも早くゴールを目指す。「３Ｄ人生ゲーム」といったノリのＴＢＬが登場するぞ。もちろん『闘神伝』といえば格闘ということで、カードバトルの要素もあり。ほかにもいろいろなお楽しみをギュッと詰め込んだ欲張りな１本だ。

トレーディングカードの楽しみも！

ゲーム中に集めたカードはアルバムに追加されていく。しかも、メモリーカードを使えば友達同士でいらないカードを交換できるといった、デジタルトレーディング機能も付いているのだ。さらに、各カードにはキャラクターのボイスメッセージ入り！

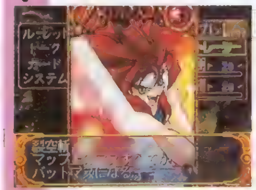


◀手に入れたカードはアルバムに収録。カード総数は約300枚もあって、入手しにくいレアなカードも……。

▶１ページ分すべてのカードを集めると、ことぶきつかさ氏描き下ろしのイラストが！　まさにトレーディングカードのノリなのだ。

ボードゲームでカードを集めろ！

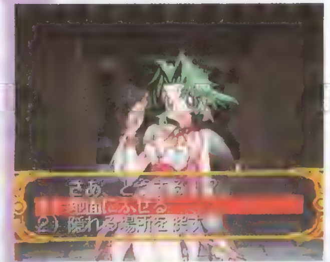
プレイヤーがルーレットを回して進むという典型的なボードゲームで、フィールド上にはさまざまなイベントが用意されている。イベント時のプレイヤーの選択しだいで、相性や運といったステータスが変化したり、新たなカードを入手できるのだ。もちろん、入手したカードを使って、ほかのプレイヤーを妨害することもできるぞ。



▲美しいビジュアルで描かれた必殺技カード。種類も豊富でそれぞれ違った効果があらわれるぞ。

同じマスに止まったら…

▲マップは会津の洞窟やデュークの城、イースター島といった『闘神伝』シリーズゆかりの地が舞台となる。



▲トラブルイベント発生！　しかし、選択しだいでパートナーとの相性アップといったオイシイ効果が得られることも……。

カードバトルで真剣勝負!!

プレイヤー同士が同じマスに止まると４人対戦のカードバトルが発生。勝負は手持ちのカードが多かったり、ゴール地点に近いプレイヤーが有利になるぞ。必殺技や投げ、防御などさまざまな効果を持つカードを使い分けて邪魔者を叩き伏せよう！

◀使用するカードや攻撃相手はルーレットで決まる。

▶各キャラおなじみの必殺技も、かわいらしいＳＤキャラによってコミカルに再現されるぞ。

闘神伝カードクエスト

©TAKARA CO.,LTD. 1997

Neorude2 ネオリュード2

冬予定 リーディングRPG
▶¥5,800(予)
▶テクノソフト
▶MC(2ブロック)
マウス
AC

明快でいて奥が深い、クリック主体の斬新なゲームシステムが話題を呼んだリーディングRPG『ネオリュード』の続編が早くも登場! 新しい舞台で、あの3人の冒険が再び幕を開ける!

『2』の主人公もこの3人なのだ!

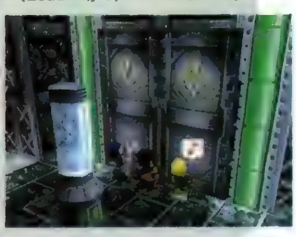
『2』の主人公は前作でおなじみのこの3人。今回は、大陸船フリーメルを手に入れて広大な世界へ飛び立った彼らの「その後」のストーリーが展開する。

ファンの熱い期待に応えて、待望の続編が早くも登場!!

「リーディングRPG」というRPGの新ジャンルをうちたて、その画期的なシステムが話題を呼んだ『ネオリュード』。早くも発売が決定した続編の『ネオリュード2』(以下『2』)では、好評だった前作のシステムがより洗練されているのはもちろん、ユーザーの熱い要望に応えて、プレイを一段と楽しいものにする新要素も追加されているのだ。今回は新たに追加された要素を中心に、『2』のシステムを紹介するぞ。

リーディングRPGって?

プレイヤーが直接キャラを操作するのではなく、画面内のポイントをクリック(指定)して間接的にキャラを導き謎を解く(Lead=導く)RPGなのだ。



『ネオリュード2』のネオな魅力に大接近!

下のような新要素が追加された『2』では、前作以上にボリュームのある広い世界での冒険が繰り広げられる。3人+1人の魅力的なキャラが織りなす、楽しいイベントも期待できそうだぞ。さらに、今回の冒険は前作のデータを引き継いで始めることができる。それによってシナリオの一部が変化するのだ。

ネオな魅力1 ワールドマップと街のフィールドを追加!

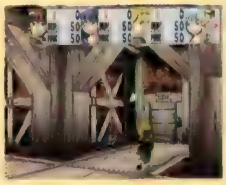
『2』の冒険は、複数のダンジョンをまたにかける壮大なもの。そのスケールアップにともない、ゲームには冒険の拠点になる街と、ダンジョンや街の間を瞬時に移動できるワールドマップが採用されたぞ。

▼拠点となる街には、さまざまな施設がある。

▲ダンジョン間の移動にムダな時間を取られずにすむ。

ネオな魅力2 ダンジョンの探索がさらに快適に!

視点を変えると主人公たちが画面から消えたり、向いている方向がわからなくなることがあった前作。その反省から、『2』ではスムーズに視点を変更できる「スプラインカメラワーク」システムを採用。さらにキャラウィンドウの位置も自由に変えられるようになったため、プレイを阻害しない好みの設定で、快適かつスムーズに冒険を楽しめるようになったのだ。



◀あやしい部分をより細かい角度から調べられる。

ネオな魅力3 多彩になったコマンドで熱いバトルが展開!

キャラクターに対する命令コマンドの種類が増えて、戦闘シーンの戦略性は格段にアップ! モンスターたちが仕掛けてくるあの手この手の攻撃に対して、こちらもバリエーション豊富な作戦で対応できるぞ。もちろん必殺技や魔法に代表される、戦闘中の迫力満点のエフェクトにも、さらに磨きがかかっているぞ。

▲バトルフィールド全体を見渡せる、ロングに引いた視点。戦闘中でも自由に視点を変えられる便利機能は『2』でも健在だ。

▼キャラクターをアップで表示する視点にすると、迫力のバトルシーンが展開!

記憶を失った謎多きヒロイン

New Character シール

浮島の神殿で眠っていた、過去の記憶と経験のすべてを失っている『2』のヒロイン。ティルたちと行動をともにする。

©1997 Technosoft Co.,Ltd.

ミサの魔法物語

魔法少女アニメの大御所、高田明美さんのキャラクターデザインで贈る魔法少女育成ＳＬＧが登場！
プレイヤーの育て方しだいで、魔法少女・巫紗の人生が変わるマルチなストーリーが魅力なのだ。

発売日未定 育成SLG
▶価格未定
▶サミー
▶MC（ブロック数未定）

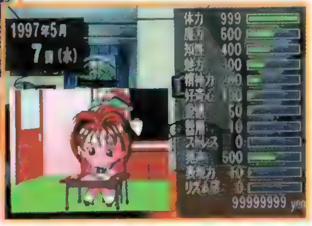
「魔女っ娘」のツボを押さえた魔法少女育成SLG!!

『ミサの魔法物語』は、主人公が魔女っ娘モノの定番的なキャラ「妖精」になって人間界の女の子を一人前の魔女っ娘に育てるという魔女っ娘育成ＳＬＧだ。プレイヤーは魔女っ娘としての素質がある「巫紗」を一人前の魔女っ娘にするために、彼女と生活をともにし、勉学、運動、人間関係などに励み、さまざまな事件を解決していく。アシスタントという近しい立場から、等身大の「巫紗」と接することができるのが『ミサの魔法物語』の大きな魅力と言えるのだ。第１報となる今回は、魔女っ娘モノの〝三大原則〟を中心に、ゲームの基本部分に迫るぞ。

キミの育て方しだいで巫紗の未来が変化する

このゲームは小学部パートと中学部パートに分かれていて、１年間の小学部パートの結果で、中学部パートのシナリオが変化する。正義のヒロインとして悪と戦うシナリオや、恋愛ドラマ的な物語など、シナリオの種類は豊富だぞ。

▲小学部パートでは、巫紗の基本能力や魔法の実力を磨いていく。その結果で後半のシナリオが変わるのだ。



▼小学部パートで発生するイベントの結果も、中学部のシナリオを決定するキーになっている。

魔女っ娘の基本1

魅力的なキャラクターデザインは高田明美さん!!

主人公の巫紗を始めとして、この作品には30人以上のキャラクターが登場。彼らのデザインを担当するのは、TVアニメ「魔法の天使クリィミーマミ」などで知られる人気イラストレーターの高田明美さん。主人公の巫紗役を演じる桜井智など、キャラクターに声をあてる声優陣も、今をときめく人気の声優さんばかり。この豪華キャストに命を吹き込まれる登場人物たちの活躍に期待しよう。

巫紗の声は桜井智さんが担当
オープニングも歌っちゃうぞ！

神原（かみはら）巫紗（みさ）
とにかく元気で、活発な性格の女の子。魔法の国から来た妖精、フィリムと出会い、魔法少女になるために修行する。「平成最強少女」の異名を持つほどの運動好き。

魔女っ娘の基本2

魔法のアイテム

動物アシスタントと並んで、魔法少女といえば絶対に必須のステッキやコンパクトなどの魔法アイテムも、しっかりゲームに登場するぞ。

やはりステッキは魔女っ娘の基本でしょ

魔女っ娘の基本3

主人公がリス!?

本編の主人公であるフィリムは、崩壊しつつある魔法王国を救える唯一の存在＝巫紗の能力を開花させるために人間界に来た、魔法王国の使いの妖精だ。

魔法の妖精 フィリム
巫紗の能力を開花させる役目をになう魔法王国の使い。イタズラ好き。

©SAMMY

オーバーブラッド2

98年初頭の発売を目指して、順調に開発が進められている『オーバーブラッド2』。
前作でも好評だった謎解きの楽しさに、今回はさらなるアクション性が加わって帰って来るぞ!!

98年(予) AVG
▶価格未定
▶リバーヒルソフト
▶MC(ブロック数未定)

前作をはるかに凌ぐスケールのアドベンチャー!

西暦2115年のアメリカ 東部海岸に位置する未来都市

前作から20年後の西暦2115年。地球は二酸化炭素による温暖化のため、大気冷却機と呼ばれる装置なくては暮らせない環境となってしまった。そのため排気ガスの防止上、タイヤ付きの乗り物は禁止され、宙を浮いて走る"フライモービル"が普及している[illegible]な世界のアメリカ東部の都市"イ[illegible]トエッジ"が今回の舞台なのだ。大きな運河、近代的なセンターエリアとさびれて汚いダウンタウンとで構成されているこの街で、プレイヤーは主人公"アカーノ"となって数々の謎に挑むのだ。今回の記事では、初公開のCGをもとに、3Dアクティブ・アドベンチャー『オーバーブラッド2』の世界に迫ってみるぞ。

▲近未来的でありながら、何となく古代遺跡を思い起こさせる建造物。何かの施設だろうか。

◀前作の主人公"ラズ"の構える店"ディーナ"。今回は主人公に情報をあたえてくれる重要な役割で登場。

STORY ストーリー
エアポートでの出来事が彼の運命の引き金となる

レースに出場するため"イーストエッジ"に降り立った"アカーノ"は、いきなり暗殺事件に遭遇する。狙われている人物を助けようとした彼は、その人物からカプセルを預かり逃亡するはめに。カプセルから発せられる声をたよりにたどり着いた"ディーナ"という店で、彼はある企業の不正について知ってしまう。

究極のグラフィック表現 WAS
ワールド・アクティブ・スーパーバイザー

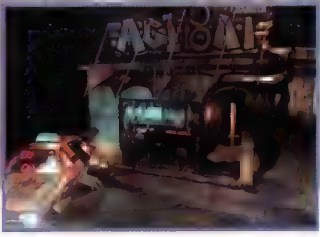
[illegible]今までにない方法で3D空間をシミューレー[illegible]するグラフィック表現方法。水を例に挙げて説明すると、[illegible]の水、それ自体に水がどんな性質であるといった[illegible]まれていて、坂があれば下に流れ、人か入れば波紋や音が立つというものなのだ。『OB2』ではWASの[illegible]によりデータの[illegible]と同時に自由なデザインをも可能にしたのだ。

レースチャンプを夢見る青年

アカーノ・ブラーニ
●Age 24

"フライモービル"を使った賭けレース"ジャンク・ブレード"のAクラスブレーダー(レーサーのこと)。いつかは"イーストエッジ"でチャンプになることを夢見ている。直情的な性格で、細かい事はあまり気にしない。革ジャンとジーンズが基本スタイルの24歳、独身。このゲームの主人公キャラクター。

▼左側に停まっているのがこの時代の主要な乗り物"フライモービル"。どうやらこれはタクシーのようだ。



 ©Riverhillsoft Inc.

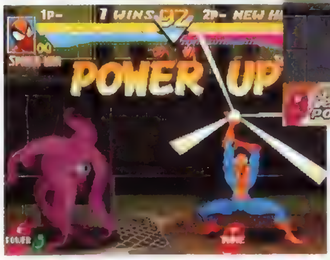
マーヴル・スーパーヒーローズ

移植度は完璧！　新着画面でゲームシステムを紹介するぞ!!

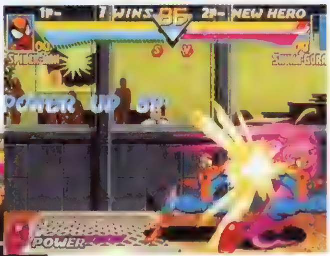
9/25 対戦ACT
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(1ブロック) ★

"ジェム"を制する者が勝つ!

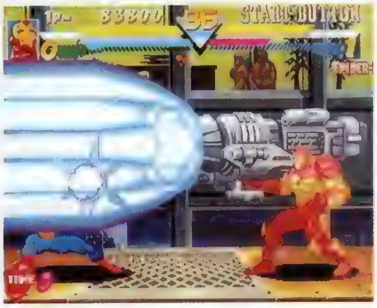
あのマーヴルユニバースを代表するヒーローたちの豪快な闘いが楽しめる『マーヴル・スーパーヒーローズ』(以下『MSH』)。今回は、対戦をより熱くする「ジェム・アビリティシステム」を紹介しよう。〝ジェム〟とは、ヒーローたちの能力を引き上げる力を持つ、対戦中に出現する宝石のこと。全部で6種類あるジェムの力を借りることによって、ヒーローたちは、体力回復や攻撃力&防御力のアップなど、さまざまな効果を得ることができる。ジェムをうまく使いこなせれば、対戦での駆け引きが、さらに熱く激しくなるのだ！



▼6種類のジェムのうちの1つに、各ヒーロー独自の特殊能力が発揮できる「スペシャル・ジェム」がある。これを使えばヒーローの能力が大幅にアップし、形勢逆転も可能になる。



▲ジェムは、必殺技をヒットさせることで相手から奪うこともできる。奪ったジェムは、対戦中はいつでも使用可能だ。ジェムの奪い合いや、使うタイミングが闘いを熱くするぞ。



◀体力ゲージの下にある「インフィニティ・ゲージ」をためて、超必殺技を繰り出せ!!

『MSH』の華、エリアルレイブは超ド派手!

相手を浮かして、空中で華麗な連続攻撃をキメる「エリアルレイブ」。ヒーローならではの、このド派手な連続技をマスターすることが、『MSH』をより深く楽しむためのポイントなのだ。

▶各ヒーローの持つ浮かし攻撃で、敵を空中に飛ばす。

◀ジャンプで追って、連続技をキメるのだ。

チョロQジェット レインボーウィングス

実在の戦闘機が、あの「チョロQ」になっちゃった!!

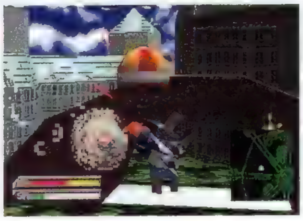
12月(予) フライトACT
▶¥5,800(予)
▶タカラ
▶MC(ブロック数未定)/AC/TC ★

チョロQ、今度は空で大暴れ!!

あのチョロQが車から飛行機に姿を変えて、大空を舞台に大暴走！　この『～レインボーウィングス』は、まさに〝チョロQ的〟にカワイくデフォルメされた実在の戦闘機を操り、敵戦闘機を追撃するフライトACTだ。簡単操作で空を自由に飛び回ることができ、多少ぶつかったり、ムチャな操縦をしても、チョロQだから、もちろん大丈夫！　特殊武器や必殺技もたくさん用意されているほか、ビルの隙間や雲海、海中など、ステージも超多彩に用意されている。さらに今回は、シリーズ初のオリジナルキャラクターが登場するぞ。2P対戦も可能だから、友だちと一緒に盛り上がることもできちゃう、楽しい1本だぞ。

▲キャラクターによって、乗れる戦闘機が違うのだ。機種とキャラクター、どっちで選んでプレイする？

▶ビルの隙間をすり抜けての急上昇や急旋回なんかも、お手軽操作でカンタンにできちゃうぞ。



◀ステージ内には、アイテムがいっぱい。うまくゲットすれば機体がパワーアップするぞ！

ボスキャラもかわいいヤツばかり!

各ステージの最後に待ち受けるボスキャラも超かわいい。巨大戦艦や巨大ロボット、巨大ドラゴンなどが3Dで登場するのだが、敵ながらどこか憎めない。おもちゃ感覚いっぱいのこれらボスとの戦闘も盛り上がりそうだぞ。

▶迫り来る巨大な敵ボス。見た目はかわいいけど、けっして気は抜けないぞ。

◀海底で待ち受ける超巨大ロボ。振り回す腕をうまくすり抜けて攻撃するのだ。

MARVEL SUPER HEROES TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAMES IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. ©TAKARA CO.,LTD. 1997 ©アストロビジョン ※★印のソフトはTGS'97秋出展ソフトです。

装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

TVアニメに始まり、OVAはもちろんコミックや小説、ガレージキットなどさまざまな方面で、いまだに高い人気を誇る『ボトムズ』が満を持してPSに登場！　キミだけのATを作って戦おう！

9月下旬（予）
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC（2ブロック）
2P対戦可能
TC
AJ

あのバトリングの興奮がPSに！

このゲームでは、キミは1人のAT（自機）乗りとなって、試合＝バトリングを勝ち抜いていく。さらに、キミが乗るATは、納得いくまでカスタマイズすることが可能なのだ。

キミが作る迫力のバトルシーン!!

4つのモードで『ボトムズ』の世界に迫れ！

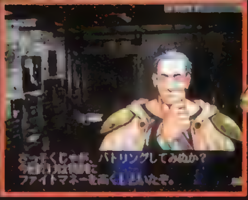
ゲームを構成するモードは5つ。ここでは、トレーニングモード以外の4つのモードを紹介しよう。

FACTORY ファクトリー

主に対戦プレイで使用するATをカスタマイズするモード。最初は基本となる機体やオプションパーツも限られているが、ほかのモードをクリアすることで、少しずつ選択可能な機体やパーツが増えてゆくのだ。自分の戦い方にピッタリのATを作り上げよう！

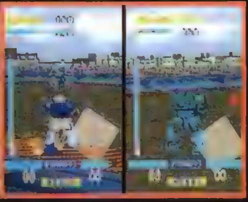
BATTLING WORLD バトリングワールド

アストラギウス銀河のある惑星を舞台に、1人のAT乗りとなってバトリングをしながら生き抜いていくモード。マッチメーカーやほかのAT乗りたちと交流してゆくうちに、キミは大きな陰謀に巻き込まれているのに気づくだろう。逃げるか、挑むかはキミしだいだ。



VS.BATTLE VS.バトル

その名の通り、友だちと対戦するためのモード。自分がカスタマイズしたATをメモリーカードに保存して、その強さを友だちに見せつけよう。さらに、別売の対戦ケーブルにも対応しているので、PSを2台つなげれば、迫力あるフル画面での通信対戦も可能だぞ。



BLUEKNIGHT BATTLE ブルーナイトバトル

このゲームの原作にあたる「ボトムズ」の外伝的小説、「青の騎士ベルゼルガ物語」に登場するAT乗りたちと対戦するモード。それぞれのキャラが小説と同じ愛機に乗って登場するぞ。このモードでは、彼ら自身をマイキャラとして選択することもできるのだ。

ブルーナイト ケイン・マクドガル

▶小説版の主人公。ベルゼルガに乗る前は“デッド寸ディ・ケイン”と名乗ってシャ・バックと組んでいた。

▲クエント製のAT・ベルゼルガは、左腕につけた破壊力バツグンのパイルバンカーが特徴。

ファニーデビル ロニー・シャトレ

◀女ながらバトリングに身を投じる。ケインとの一戦の後、何かと彼のことを気にするようになる。

ケインたちの敵であったバララント製AT・ファッティーを駆る少女。入場テーマもバララントの国歌と、悪役に徹している。

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD. 1997 協力：伸童舎　「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

TOMB RAIDER2

新たな冒険がレイラの行く手に待ち受ける

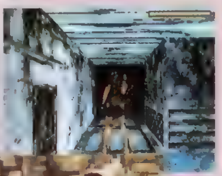
98年1月（予） 3D・ACT
▶価格未定
▶ビクターソフト
▶MC（ブロック数未定）★

あのレイラが帰ってくる!!

ＰＳの３Ｄ・ＡＣＴの中でも人気の高い「トゥームレイダース」が発売されてから約半年、運動神経抜群のあのレイラ・クロフトが再び帰ってくる！　今回の冒険の舞台はアジア。レイラが伝説のサイアンの短剣を求めて大活躍するぞ。また、前作からあったバック転や、ぶらさがりなどに加えて、壁をよじ登っていく「壁登り」などの新アクションも登場。さらにアイテムでは、真っ暗な場所で使うトーチなどが用意されている。多彩なアクション＆アイテムを駆使して、様々な仕掛けと敵がひしめくステージを突破するのだ！

ステージによって衣装が変化する!!

前作では、どんなステージでもコスチュームはまったく変わらなかった。だが、「2」ではステージのシチュエーションに合わせてレイラのコスチュームが変わるのだ！

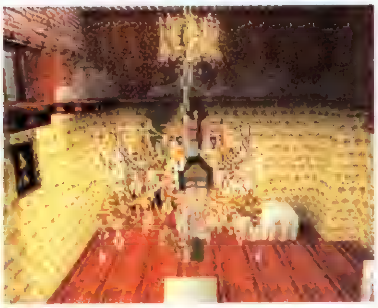


▶沈没船の中では、ダイバースーツを着用している。

◀寒そうな場所では、革ジャンを。

▼これが新アクションの壁登り。壁の凹凸に手をかけて登っていくのだ。このアクションの他にも床を這って進んだり、ガラスをぶち破ったりもできるらしい。

▲真っ暗な遺跡内や沈没船内などをランプやトーチなどの明かりを頼りに進んで行くことも……。スリリングで緊張感のある、まさに手探り状態の探索となるだろう。



◀今回の舞台は前作以上に様々なシチュエーションが用意されているのだ。

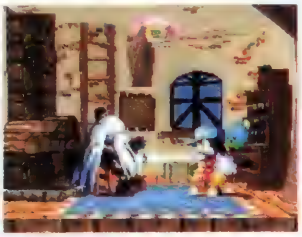
風のクロノア door to phantomile

幻想的な世界を舞台にしたファンタジー3D・ACT

98年（予） 3D・ACT
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(ブロック数未定)★

クロノアたちと冒険の旅へ

夢のエネルギーでできた世界「ファントマイル」。この世界を舞台に、風の村ブリーガルの少年クロノアと、その親友であるリングの精ヒューポーが大活躍する壮大なファンタジーＡＣＴ、それがこの『風のクロノア』だ。主人公クロノアには、ヒューポーの宿るリングを敵にぶつけて膨らませたり、それを足場として２段ジャンプしたりするなど、かわいく、多彩なアクションが用意されている。また、アクションシーンの途中などで始まる会話劇「パペットＤＩＳＰ.」では、クロノアたちが行くべき道、謎が解き明かされていく。冒険の先にクロノアたちを待っているのは、果たしてなんなのだろうか？



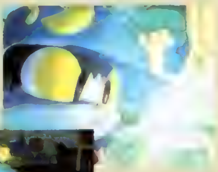
▶キャラクター同士の会話は、人形劇のような、「パペットＤＩＳＰ.」で進行する。

▲ヒューポーの宿っているリングを使ったアクションを駆使して、難関をくぐり抜けろ！

◀各ステージの最後にはボスが待ち受ける。弱点を見抜き、攻撃するのだ！

超美麗、オープニングムービー

ナムコおなじみの美しいＣＧムービーは、この『風のクロノア』でも、もちろん健在！　今回はそのオープニングムービーの一部を公開しよう。また、オープニングだけでなく、ゲーム中にもムービーが入っている。



▶幼い頃のクロノアが、ヒューポーの宿るリングを、森で拾うシーン。

◀悪夢にうなされていたクロノアを心配そうに見ているヒューポー。

©1997 CORE DESIGN LIMITED　©1998 Victor Interactive Software Inc.　©(株)ナムコ　★印はＴＧＳ'97秋出展タイトルです。

ロックマンNEO（仮）

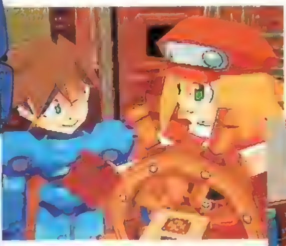
誕生10周年にして、『ロックマン』シリーズに新しいヒーローが、しかもフルポリゴンで登場!!
３Ｄならではの立体的なトラップなどをふんだんに盛り込んだ期待の新作だぞ！

未定 3D・ACT
▶価格未定
▶カプコン
▶MC（ブロック数未定）

ニューヒーロー“ロック”誕生!

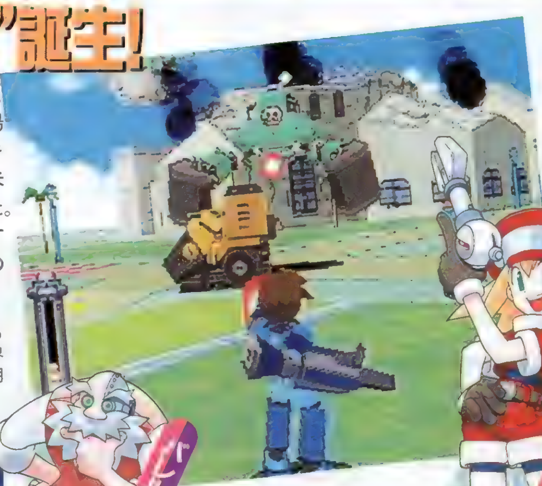
２Ｄアクションとしてシリーズを重ねてきた『ロックマン』に、まったく新しいヒーローがフルポリゴンの３Ｄアクションで登場する。その名も『ロックマンＮＥＯ』。さっそくその設定や登場キャラをチェックしてみよう。――大陸のほとんどが海に沈んだ未来世界。人々は残された大地で独自の文化を築いて暮らしていた。だがそんな人々とは別に海中から遺跡を掘り出し、生活の糧とするディグアウターと呼ばれる者たちがいた。主人公ロックもそのディグアウターの１人。さ〜て、どんな物語が始まるのかな？

ディグアウターを生業としているキャスケット家で、メインディッガー（実際に遺跡に入る作業）をしている男の子。14年前にバレルに拾われて以来、一緒に生活をしている。ロックの出生には、この世界の根元に関わるような秘密があるらしいのだが……。



◀飛行船フラッター号の操縦室にいるロックとロール。この船を使って世界各地を移動。遺跡から、かつての文明のかけらを掘り出しているのだ。

▶市長の部屋での会話シーン。いったい、この島で何が起こっているというのだろうか？



◀ロールのおじいさん。14年前に赤ん坊姿のロックを拾った人でもある。そばにいるサルのデータは、ロックと関わりがあるらしい。

▶ロックとは幼なじみの女の子。飛行船フラッター号の整備・操縦を担当している。メカに関する知識にも優れているのだ。

立体感あふれる街や遺跡を舞台に戦うのだ

３Ｄフィールドでの戦いは、障害物を利用したり、敵の背後に回り込んだりできて、とにかく新鮮！　２Ｄでは不可能だった未体験のニューアクションが楽しめるぞ。また３Ｄならではの立体的なトラップや画面の演出も見所のひとつ。こちらも期待できそうだ。

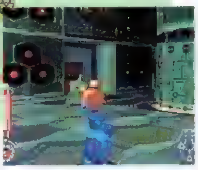
障害物を利用

▶障害物に隠れながら攻撃することも可能。かなり戦略的に戦えるぞ。

ときには逃亡

◀隠れる場所がないときは敵に背を向けて逃亡！　攻撃のチャンスを待て。

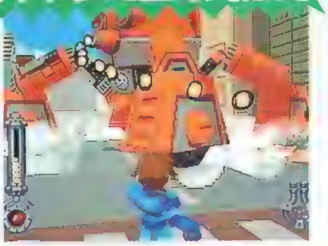
遺跡の内部で



▶侵入者を排除する自動防衛システムか？　無機質な敵がロックに迫る。

◀横に走りながらの攻撃！　ロックは両手に武器を装備することが可能。左右の武器を上手に使い分けないと勝利はなさそうだ。

ボスキャラに立ち向かえ



▶街の倉庫から巨大メカが出現。頭部の砲座を回転させ、弾を乱射しながら追ってくる！

街では買い物もできる!?

フィールドには街もあり、自由に歩き回れるぞ。街の中では情報収集やアイテムの購入が可能。また会話によってイベントが発生したり、突然戦闘になっちゃうこともあるのだ。

◀自動販売機で体力回復の薬が購入できたりして……。

行く手を阻む強敵!?　ボーン3兄弟

▲長男のティーゼル。長女のトロン。そして末っ子のボンだ。敵なのか味方なのか？　また彼らがどんな野望を持っているのかなど、詳細は謎なのだ。

ロックマンNEO（仮）

 ©CAPCOM CO.,LTD.

サイキックフォース パズル大戦

カワイくなった超能力戦士たちが「パズルボブル」で対戦!!

10/2(予)	PZG
▶¥5,800(2枚組)	
▶タイトー	
▶MC(1ブロック)/2P対戦可★	

待望のPZGはなんと2枚組!

あの『サイキックフォース』のキャラクターが、人気PZG『パズルボブル』で熱い戦いを繰り広げる本作。その詳しい内容が、ついに判明したぞ。モードは、全キャラとの対戦を戦い抜く「ストーリーモード」、バラエティに富んだ9つのステージのクリアをめざす「1Pモード」、そして「2P対戦」の3種類だ。ほかにも「アルバムモード」という特殊なものも用意されているぞ。さらに重大発表！なんとこのソフト、ファン必携の〝プレミアムCD-ROM〟が付いた超おトクな2枚組だったのだ!! 大いに期待して発売を待とう。

▼「1Pモード」には、マイキャラとして選べる9人それぞれに、9つのステージを用意。全81ステージをクリアすると、謎の新キャラ「鈴木正人(仮)」が使用可能になるぞ(?)。

▲「1Pモード」でステージを1つクリアするごとに、こーんなナイスなグラフィックが1枚、入手できる。集めたグラフィックは「アルバムモード」で、いつでも見られるぞ。

◀オープニングムービーは完全オリジナル。約1分半にも及ぶ迫力のアニメーションだ。

魅力満載のプレミアムCD-ROMは必見!!

CVによる留守電用、目覚まし用などの専用メッセージをはじめ、タイトーが発売した人気PSソフトのプロモーションビデオ、「ZUNTATA」のCD情報など、超充実の内容なのだ!!

▶パソコン用のエフェクト音声も、こんなに用意!!

◀懐かしのプロモビデオも多数収録。

X2 エックス ツー

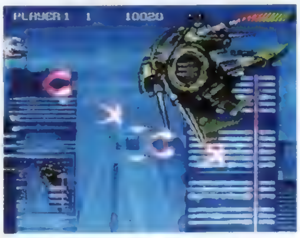
カプコンから久々のSTGが登場。コイツはかなり新感覚//

発売中	STG
▶¥5,800	
▶カプコン	
▶2人同時プレイ可	

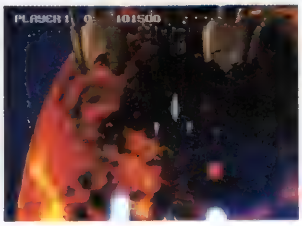
超美麗なグラフィックに驚け!

カプコンが放つオリジナルの超新感覚STG、それがこの『X2』だ。攻撃力タイプ、スピードタイプ、汎用タイプの3つ機体の中から1つを選び、ステージ途中で手に入るレーザーやミサイルといった兵器オプションで武装を強化しながら全10ステージを戦い抜いていくのだ。もちろん各面の最後には、強力な攻撃を仕掛けてくるボスが登場するぞ。画面写真からもわかるように、グラフィックのレベルの高さは並ではない。しかも、誌面ではお伝えできないのが残念だが、ボスなどの多関節キャラの動きのリアルさは、もう「スゴイッ!!」のひとこと。STGファンのみならず、一見の価値のある作品だぞ。

▲用意された機体は3種類。武装に違いはないので、自分のスタイルにあった機体を選ぶのがベストだろう。



▶画面、動き、すべてが派手。適度に中ボスを出現させる、飽きさせない演出も◎だ。



◀各面の終わりに登場するボスはとにかく強力。STG上級者のキミでも手ごたえ十分のハズ。

タテヨコに展開するマルチスクロール!

このSTGには、スクロールの方向が2種類用意されているぞ。面ごとに横スクロール(左→右)と縦スクロール(下→上)が切り替わり、そのプレイ感覚もまったく別物。まさに2倍(×2)楽しめる、おトクな1本なのだ。

▶宇宙色豊かなこのゲームは、砂漠の惑星を舞台にした横スクロール面や……

◀漆黒の宇宙空間で戦う縦スクロール面など、超多彩なステージも魅力なのだ。

※『サイキック～』は、TGS'97秋出展ソフトです。

© TAITO CORP. 1997 ©1997 Team 17 Software Ltd. ©1997 Ocean Software Ltd. All rights reserved. Distribution by CAPCOM CO.,LTD.

立体忍者活劇 天誅

97年(予)	ACT
▶価格未定	
▶SME	
▶MC(ブロック数未定)	

闇に潜んで悪を斬る! 過酷にして非情な忍者の戦いをPSで体験できる!!
ポリゴンによる3D空間でシリアスに展開される純和風忍者アクション、ここに登場!

斬

一撃必殺こそ忍び暗殺術の極意なり

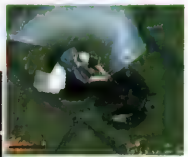
▲▶敵めがけて炎が広がる! さまざまな忍術が、戦いを盛り上げるぞ。

「忍者」「くの一」となり不逞の輩に裁きを下せ!

このゲームに登場する忍者は、闇の裁きを下す暗殺者。プレイヤーは忍者"力丸"、くの一"彩女"のいずれかとなって君主の命に従い、悪事を働く者を抹殺するのだ! 悪人どもの根城は、武家屋敷や城下町から、天守閣まで、純和風のたたずまいを再現した全8ステージ。これらの舞台に仕掛けられた罠をかわし、任務を遂行せよ!

これぞ「立体忍者活劇」なり!

アクションやステージの演出は、あくまでシリアス。舞い散る花吹雪の中に吹き上がる血しぶきなど、「忍びの世界」を時代劇感覚で再現。



▲非情に命を落とすのも、忍びのさだめ。
◀桜散る庭に、刃がきらめく!

手に汗にぎる忍者アクションの数々!

忍者の戦いは、敵の監視をかいくぐって潜入し、背後に回って斬る! 主武器である刀以外にも、手裏剣、鈎縄(かぎなわ)といった忍者特有のアイテムや、さまざまな体術、忍法を駆使する。力押しではすまない、知的なアクションなのだ。

八方手裏剣

忍者の武器といえばまっさきに連想されるのが、なんといっても手裏剣だろう。離れた位置から敵を攻撃する、忍者としての腕前が問われる武器だ。もちろん、この「天誅」でも、手裏剣は重要な武器となるはず。

▲「ハッ!」これだけの手裏剣を投げれば、かわせまい!

煙幕玉

敵と遭遇したときも、正面から戦いを挑むだけではなく、ときには敵の目を眩ませることも忍者には必要となる。これは"卑怯"ではなく忍者の正道、生きるための手段なのだ。さまざまなアイテムを使いこなして敵を幻惑し、そのスキをついて天誅を下せ!

敵の目を眩ませろ!

▲▶文字どおり、敵を煙にまいてやろう。

癇癪(かんしゃく)玉炸裂!

爆炎の術

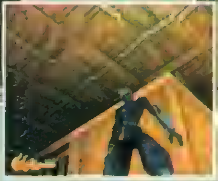
この「天誅」には地味な技ばかりではなく、「癇癪玉」のような派手な技もしっかりと用意されているぞ。アイテムを使えば、いわゆる忍術と呼ばれるような強力な攻撃が可能となるのだ! もちろん忍術は強力なだけに無尽蔵に使えるはずもないから、使いどころの見極めがカンジン。

忍

潜伏術

忍者の行動の最大のポイントは「いかに戦うか」よりも「いかに戦いを避けるか」にある。潜入に気づかれれば、敵の見張りも厳しくなるので、つねに身を隠さねばならない。やむをえず戦わねばならないときは、できるだけ相手に気づかれないように一撃でしとめるべし!

◀殺らねば殺られる…。忍びに生きる者の定めなり。

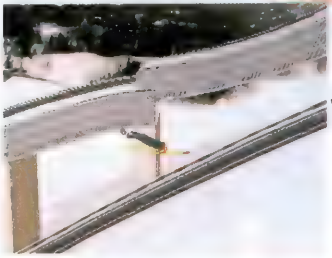


▶壁にはりついて身を隠す。最も基本的な体術のひとつ。

天誅

 ©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

▼選手たちの動きのリアルさもさることながら、細部まで描きこまれた背景の美しさにも注目しよう。まるで長野会場に実際に訪れたかのような、リアルな臨場感が味わえるぞ。



▲銀世界を疾走する爽快感は、ウィンタースポーツならではのモノ。そんな気持ちよさを、シンプルかつ簡単な操作で、家にいながら体感できるのがこのゲームなのだ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ

ポリゴン版『ハイパーオリンピック』の第2弾が登場だ！

12月(予) SPG
▶価格未定
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)／4P同時プレイ可

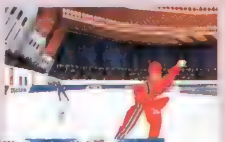
白銀舞う"真冬の祭典"開催！

来年、長野で開催する「1998長野オリンピック」にあわせて、オリンピックゲームの老舗(？)のコナミから発売されるこのゲーム。定められたクオリファイ(合格ライン)をクリアしつつ、10種目以上の競技をこなし、総合得点を競いあうのだ。『ハイパーオリンピック』シリーズといえば「とにかく連打」というイメージがあるが、今回はアナログ入力に対応した新しい操作法が用意されており、リアルなプレイ感が得られそうだ。もちろん多人数プレイにも対応しているから、友だちとの対戦プレイでヒートアップまちがいナシ！

◀ちなみにこのゲームは、長野オリンピックの公式ライセンス商品に認定されている。

冬季大会ならではの競技を要チェック！

スピードスケート、ボブスレーなどスピード感あふれる競技が目白押し。また今大会から正式種目になった、スノーボード(大回転)とカーリングが登場している点も注目。



▶スケートも500Mと1500Mが用意されているぞ。

◀注目の新競技カーリングもプレイ可能。

パネルクイズ アタック25

お茶の間で大人気の長寿クイズ番組がPSに登場だ

12月4日(予) ETC
▶¥5,800(予)
▶富士通パソコンシステムズ
▶MC(ブロック数未定)／4P同時プレイ可

TV番組の臨場感を完全再現

オセロに似たルールで25個のパネルを4人の解答者で奪い合う、日曜のおなじみのクイズ『アタック25』。そんな番組のノリをそのまま楽しめるゲームがPSに登場するぞ。TV番組と同じ進行でクイズに答えていく「番組アタック」や、用意された15人のライバルとの勝負に勝ち抜く「勝ち抜きアタック」などの多彩なモードを用意。文章問題、3～6択など、出題される問題のほとんどが実際に番組で使用されたモノばかりなのだ。また、このゲームには"MQR"と呼ばれるプレイヤーのクイズ成績に関する情報を保存する機能を搭載しており、今後発売予定の"MQR"対応ゲームとのデータ互換性を実現しているのだ。

▶番組アタックで優勝すれば、海外旅行をかけた最後の「旅行クイズ」に挑戦できるぞ。

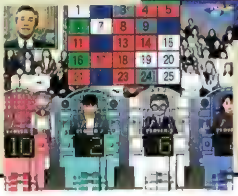
▲クイズはジャンルも難度も実に多彩。しかも、同じ問題がくり返されないように配慮されているのだ。

◀今後発売される"MQR"の対応ソフトで、クイズ成績情報がどう反映されるのか楽しみだね。

児玉清氏らの映像と肉声でゲームは進行

実際の番組でも司会を務めている児玉清氏と、番組アシスタントの相馬宏美さんが読みあげる約1700問の問題も、すべてフル音声で収録！ まるで、本当に「アタック25」の番組に参加している気分になってくるぞ。

▶「さぁ～何番!?」といった番組を盛り上げる児玉さんの声も完全に再現！



◀ゲーム中に流れるBGMや効果音も、番組と同じ物が使われているのだ。

▼ハイパーオリンピック イン ナガノ・他

長野オリンピック公式ライセンス商品(NAOC L-395) ©1997 KONAMI ©朝日放送株式会社・株式会社富士通パソコンシステムズ.1997 ※『ハイパーオリンピック イン ナガノ』はTGS'97秋出展ソフトです。

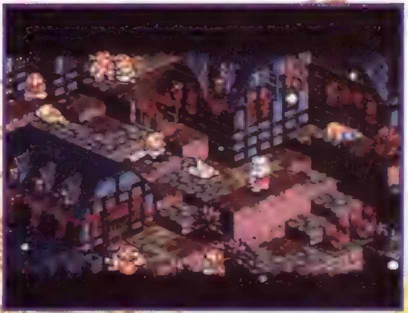
タクティクスオウガ

9/25	S・RPG
▶¥5,800	
▶アートディンク	
▶MC（1ブロック）	

現在も熱狂的なファンを持つＳＦＣの名作が、装いも新たにＰＳに登場。独特の世界観から紡ぎ出されるドラマチックなストーリーと、戦略性の高いゲームシステムが魅力のＳ・ＲＰＧだ。

少年は、戦乱の中に何を見るのか……

「タクティクスオウガ」は、フィールドの高低差や地形効果などを利用して戦略的な戦闘を行うS・RPGだ。その斬新なゲームシステムを通して語られる、民族紛争を題材とした重厚かつドラマチックなシナリオは、プレイヤーの心を深くつかんで離さないはず。戦地へ向かう登場人物たちの葛藤をキミはどう受けとめるのだろうか。



◀戦乱の渦の中、弾圧された少数民族のウォルスタ人は解放軍を組織し、立ち上がる。

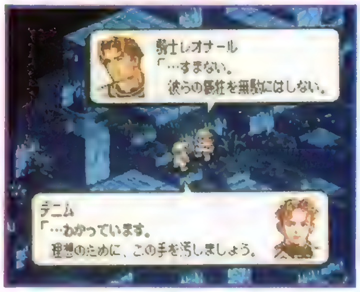
僕は現実を知らないただの子供なのだろうか？

主人公 デニム・パウエル

どの道を選ぶか？ 重厚なシナリオがキミを待つ！

このゲームでは物語の途中で何度か、プレイヤーの選択が問われる場面が登場する。そして、そこで選んだ回答によって、ストーリーはロウ、カオス、ニュートラルの３通りに分岐し、シナリオの進行に影響を与えることになる。例えば、政略のために同胞を虐殺するという公爵の命令に従うか否かによって、その後のシナリオは大きく変化していくのだ。ときには決断に苦しむ選択もあるが、自分の信じた道を進み、キミだけの物語を綴っていこう

▶罪のない人々の虐殺に反対すればカオスルートに進むことになる。自分の自由な意志を尊重したということだ。



◀大儀のために犠牲はやむを得ないと考えるのなら、ロウルートのシナリオが待っている。秩序を重んじる選択だ。

運命を切り開く登場人物たち

この物語には、実に多様な人々が登場する。捕虜となった指導者、故郷を追放された傭兵、圧政に反乱するゲリラたち……。一人一人がそれぞれの思惑を胸に秘め、自らの信念に基づいて行動しているのだ。戦乱の時代に生きる彼らを待ち受けるものは輝かしい勝利か、それとも新たな戦いなのか。民族や種族さえも越えて交錯する「リアル」な物語を、しかと見届けよう。

約束して。姉さんから離れないって。

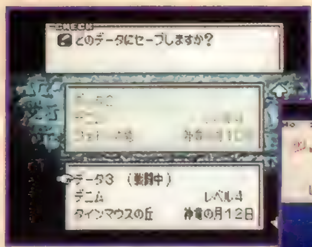
カチュア・パウエル

デニムの姉。幼い頃に母を亡くしてから、母親代わりとしてデニムを支えてきた。そのためかデニムに対しては過保護とも思えるような言動も多く、常にその身を案じている。

▲風使いと呼ばれる男、カノープスは有翼人。翼を持っているため、地形に関係なく移動することができる。

ＰＳ版はこんなにユーザーフレンドリー！

今回発売されるＰＳ版は、基本的にはＳＦＣからの忠実な移植だが、細かな部分が遊びやすく改良されている。最も大きな変更点は、やはり戦闘中のセーブが自由にできるようになったことだろう。このほかにも、ＨＰが30％以下になると点滅して教えてくれたり、ユニットの殺傷数が表示されたりと、かゆいところに手が届く改良がうれしい。



▲ＳＦＣ版では連続で戦闘が続くマップで全滅すると、最初からやり直さなければならなかった。ＰＳ版はセーブ地点から再開できる。

▼敵の殺傷数を表すＫＩＬＬの表示。敵を殺した数によって、選択できる職業が変わるので、ステータス画面で殺傷数を把握できるのは便利。

©1997 by Artdink©QUEST

まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

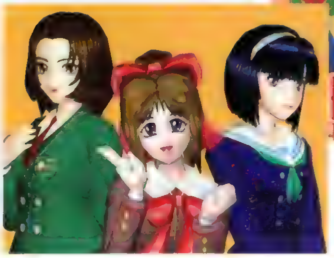
クリスマスパーティで愛の告白をめざして突き進め！

秋(予) ETC	
▶¥5,800（予）	
▶ビクターソフト	
▶MC（ブロック数未定）	★

PSオリジナルモードあり！

好きな女の子とボード上を回りながら、全17種類に及ぶ様々なミニゲームをクリアして、クリスマスパーティで愛を告白、見事彼女のハートを射止める『まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦』。アーケードで話題を呼んだ異色のバラエティゲームが、待望のPS移植決定だ！　アーケード版そのままの「アーケードモード」に加えて、このPS版には「ダンスモード」「フォトスタジオモード」「アルバムモード」の3つのオリジナルモードが用意されて、より強く彼女たち3人のポリゴン美少女に思い入れできるようになっているのだ。

▼このゲームに登場する3人の美少女。左から、一条愛弓、緑川鈴、冬野霞。一緒にボード上を回れるのは、残念ながら1人だけなのだ。でも、最低3回は遊べるってことかな。



▲ボード上の分岐点では、コース選択もある。一緒に回っている女の子の好みを考えて、適したコースを選んでいこう。ちょっと子どもっぽい鈴の場合は……。

◀やっぱり遊園地が正解！　このうれしそうな笑顔、まぶしいくらいだね。

様々なイベントが、キミを待っている！

ゲーム中には、様々なイベントがキミと女の子を待っている。もちろん、それぞれグラフィックが用意されていて、いずれも女の子の魅力を感じられるものばかりなのだ。

▶み、水着ですかあ～!?　やっぱり、僕は……。

◀生きてて良かった海水浴シーン。

電車でGO！

あの電車運転SLGが、専用コントローラとともに登場！

12月(予) SLG	
▶価格未定	
▶タイトー	
▶MC（ブロック数未定）／電車コントローラ	★

臨場感あふれる音と振動!!

アーケード稼働前から大きな話題を呼び、そして稼働後もシブイ魅力で多くのファンを魅了し続けている異色の電車運転シミュレーション『電車でGO！』が、いよいよPSでも出発進行となった。現時点では、アーケード版をそのまま収録するモードの存在しか明かされていないが（公開された画面写真も初級コースの路線のみ）、PSオリジナルのモードも何か用意されるに違いない。その発表も楽しみなところだ。また、このゲームは電車を運転するという非常に特殊なゲームなので、それにあわせてアーケード版同様、専用の電車コントローラがあわせて発売される（デンコンとでも呼ぶのかな？）。こちらも大いに楽しみだ。

▶やや下り勾配で、ゆるやかに曲がっていくコーナー。なんとものどかな風景です。

▲勾配もなくまっすぐに伸びる線路。こういうところは簡単なのだが。

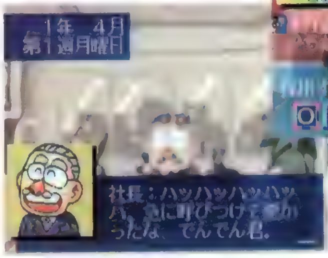
◀こちらも同じ山間の風景。停止位置までの距離も表示されるので、非常にわかりやすい。

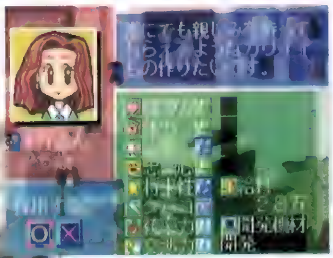
リアルな風景を、音と振動で表現

鉄道マニアさえうならせたリアルな操作感が、このゲームの大きな魅力。駅のホームに入っていくシーンなども、本当に独特の感覚を堪能することができるぞ。車両や路線風景も極めて現実に近い。

©TAITO　※★印のソフトは、TGS'97秋出展ソフトです。

▼いきなり社長に呼び出されるプレイヤー。この笑顔の向こう側に「プロデューサーになれ」という、いささか唐突な業務命令が待っているのだ。さて、どうしたものか？





▲まず始めなくてはならないのが、制作スタッフ集め。中心的なスタッフは、やはり社内から集めなければならない。さて、誰を採用するか？１人１人チェックしていこう。

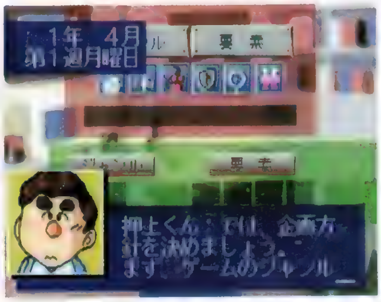
キングオブプロデューサー

ゲーム会社のプロデューサーとなって、ヒット作を狙え！

12月（予）	SLG
▶¥6,800（予）	
▶GMF	
▶MC（ブロック数未定）	

企画から販売までをシミュレート

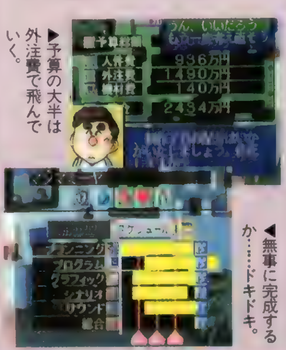
プレイヤー自身がプロデューサーとなって１本のゲームソフトを作るゲームソフト制作ＳＬＧ、それがこの『キングオブプロデューサー』だ。プレイヤーはゲームソフト開発会社の社員として、企画を起こす段階から、実際の制作（スタッフ集めや、そのスタッフへの食事などのケア）、そして完成後の営業（売り込み）から販売までを体験できる。特にシビアにならなければならないのは予算管理で、何事も予算がないことには話が進まない。制作半ばにして断念……なんてことにならないように注意しながら、ヒット作を狙おう。



◀企画をまとめあげる段階は、このようにわかりやすい選択肢を選んでいくのだ。

大人のお仕事は予算と日程の管理から…

プロデューサーは、常に予算とスケジュールの調整に追われ続ける。これが頭の痛いところで、いいゲームを作ろうと思えば時間がかかり、時間がかかれば人件費がかさむのだ。



▶予算の大半は外注費で飛んでいく。

◀無事に完成するか……ドキドキ。

ボールディーランド

コミカルなボールディーズたちとマップクリアをめざそう

11月（予）	SLG
▶¥5,800（予）	
▶バンプレスト	
▶MC（ブロック数未定）	

遊びごたえ満点の85マップ！

「ボールディーズ」と呼ばれるコミカルなキャラに指示を与えて敵を打ち破り、マップをクリアしていくリアルタイムＳＬＧ、『ボールディーランド』。さて、このボールディーズには４つのクラスがある。ワーカーは特殊な能力こそないものの、家の中にいて人数をどんどん増やし、ビルダーはいわゆる大工さんでマップ上にどんどん家を建てていく（増築することもできる）。ソルジャーはマップ上の敵と戦う役割で、攻撃方法は「殴る」から「鉄砲」「手榴弾」へと進化していく。サイエンティストは科学者で、科学的な兵器を開発する。これら４つのクラスをバランスよく使い分けて、マップをクリアしていくのだ。

▶マップ上には普通の家だけでなく、風車小屋などの特殊な建物も建てられる。

▲ワラワラと動き回るボールディーズたち。「ポピュラス」などのファンなら間違いなくハマる。

◀家の中の様子。マップ上には敵がいるのだが、なんだかのどかな光景に見えるね。

敵味方入り乱れてのゴチャゴチャバトル!?

ボールディーズの人数が少ない序盤はともかく、両軍の人数が増えてくると、かなりゴチャゴチャした画面になるのは必至。しかもリアルタイムで指示を出さなければならないのだ。忙しくなりそう。

©GMF/AQUAROUGE ©1997 Creative Edge ©BANPRESTO 1997

J's RACIN'

国産のスーパーマシンで繰り広げる超リアルなデッドヒート！

9|25(予) RCG
▶¥5,800(予)
▶デジタルフロンティア
▶MC(4ブロック)/NC/2P対戦可

システム充実の本格派RCG

システム面にも注目要素が満載な、日本最高峰レース「スーパーN1耐久シリーズ」公認のRCG『J's RACIN』。勝ち進むことで上位クラスに昇格していくというステップアップ方式を採用した「グランプリモード」。全クラス混合でレースが楽しめる「フリーレースモード」。自分自身のシャドウと対戦可能の「タイムアタックモード」。上下2分割による「2P対戦モード」など、4つのモードが楽しめるぞ！　また、車種ごとにエンジン音＆挙動も忠実に再現しているのだ。

▲スピード感バツグンのレースシーン。ドリフト時の操作感覚も、とっても気持ちイイぞ。

▲「タイムアタックモード」には、前レースの自分自身をライバルに走ることができる〝シャドウ対戦〟を用意。

◀サスペンションの強弱設定など、計6種類のパーツセッティングが可能。勝負のカギを握るぞ。

▶天候や路面状態などもリアルに再現！タイヤの空気圧をうまく調整しないと、こんなふうに……。

グランストリーム伝紀

「イース」開発スタッフが贈る正統派ファンタジーA・RPGが登場。

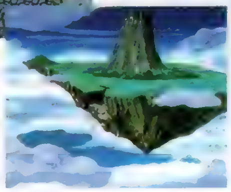
10月末(予) A・RPG
▶¥5,800(予)
▶SCEI
▶MC(ブロック未定)

少年は世界を救う勇者となる

▲物語を彩る個性的なキャラクターが多数登場。なかには行動を共にしてくれるキャラもいるぞ。

天空に大陸が浮かぶファンタジー世界を舞台に、フルポリゴンによる完全リアルタイムでゲームが展開されるA・RPG『グランストリーム伝紀』。このゲームの制作を手がけているのは、A・RPGの名作「イース」を制作したスタッフたち。戦闘シーンでは、コマンド入力による「必殺技」ACTの要素を採り入れるなど、その技術的な面もさることながら、そのシナリオも期待大！　きっとまた、プレイ終了後も心に残る感動のストーリーを味わせてくれることだろう。

◀背景、キャラクター、画面上にある物は全てリアルなフルポリゴン。



▶天空には4つの大陸が浮かんでおり、人々はそこで生活を営んでいるのだ。

▲主人公であるリューンが持つ謎のクリスタル〝セプター〟。入手した武器の以前の持ち主の記憶や技をリューンに継承する。

サイバーエッグ ～バトルちゃん～

西暦2021年。子供たちの間では超小型ロボットによるバトルが、大ブレイクしていた……

冬(予) SLG
▶価格未定
▶バンダイ
▶MC(2ブロック)

爽快感あふれるコミカル3D・ACT！

「サイバーエッグ」と呼ばれる超小型のロボットを操り、全35面を戦い抜く3D視点のACT。さまざまなワナの仕掛けられたステージで、襲いかかる敵を蹴散らし、個性豊かなボスとの一騎打ちでド派手なアクションを決めよう！　また、ジャンプ力、パンチ力、スピードなど、ロボットの細かなカスタマイズもOK、フィールドに合わせた設定が可能だ。

◀1Pプレイのほかに画面分割による対戦モードもあるぞ。

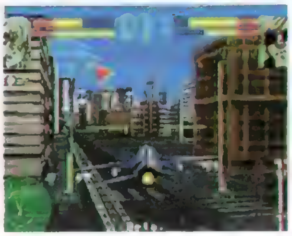
DEADLY SKIES デッドリースカイ

果てしなき空でくり広げられる空中戦。ライバルとの戦いに勝ち抜き、大空の覇者となれ！

10月(予) STG
▶¥6,800(予)
▶ココナッツジャパンエンターテイメント
▶MC(ブロック数未定)

熱いドッグファイトはもはや格闘技!?

従来の戦闘機モノのような1対多数の3D・STGと違い、この「デッドリースカイ」では1対1のドッグファイト制を採用している。さらに空中戦での「必殺技」がこのゲームには存在しており、格闘ACTのようなコマンド入力をすることで、急速旋回やスピードアップ、レーダーから姿を消すなどといったことも可能だ。一味違った空中戦が味わえるぞ！



◀市街地や砂漠など、多彩なステージで戦いが展開するぞ。

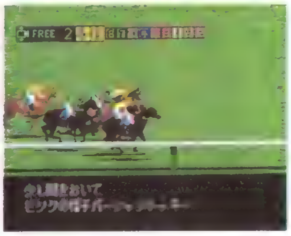
ウイニングポスト2 ファイナル'97

人気の競走馬育成SLGが新データ&イベントを引っさげて大幅にバージョンアップ！

10|2(予) SLG
▶¥6,800
▶光栄
▶MC(5ブロック)

自慢の愛馬で「GⅠ」出場を目指そう！

人気競馬SLG『ウイニングポスト』の新作が登場。この『ファイナル'97』は登場する25名の騎手が実名になり、前作の『96』をベースに、調教師、種牡馬、繁殖雌馬など各種データを97年度の最新版に更新している。また、「川崎記念」や「ドバイワールドカップ」など、地方、海外レースを多数追加！　より現実に近い、幅の広い競馬の世界が楽しめるぞ。



◀グラフィックやオープニングなども一新されているぞ。

クリティカルブロウ

ドラマティックなストーリーと独自のシステムで一味違う対戦ACTが展開する

11月(予) 対戦ACT
▶¥5,800
▶バンプレスト
▶MC(1ブロック)

躍動感あふれる3Dポリゴン対戦ACT！

このゲームではCOMキャラに勝利することで手に入る「カード」により、自キャラをパワーアップできる「トレーディングモード」を搭載。これはタイプの違う37種類の「カード」の組み合わせで、新しい技を使えるようになったり、必殺技が強力になったり、とさまざまな効果が得られる画期的なシステムだ。かつてない、戦略性の高いバトルが楽しめるぞ。

◀背景の美しさや技のエフェクトのハデさにも注目しよう。

©TYO 1997 © Sony Computer Entertainment © BANDAI ©1997 FUNCOM OSLO and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT. ©1997 KOEI CO.,LTD. © BANPRESTO 1997

シーバス・フィッシング2

これでキミも釣り名人!? フィッシング講座も充実した、本格派釣りゲー第2弾が登場!!

9/25(予) SLG
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC（1ブロック） ★

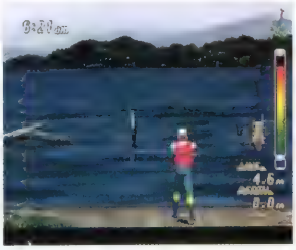
いたれりつくせりの釣りゲーム!!

▶実写ムービーによるフィッシング講座はハウツービデオ1本分に相当するほどで、実際の釣りにも役立つ充実した内容。

◀何とスズキ（シーバス）やブリを使った料理のレシピコーナーまでもが用意されている。料理の数は12種類もあるのだ。

▲魚とのバトルシーンは緊張の連続！ ラインのテンションゲージ（右のバー）から目が離せない。

▼左右に移動して、自分の好きなポイントを選べる。これがけっこう重要な要素。



釣りの初心者からベテランまで楽しめる、シーバス釣りゲームの第2弾が早くも登場！ 誰でもある程度は釣ることができるけど、上位を狙うにはかなりの腕が必要になるというバツグンの難易度設定。もちろん魚のグラフィックやバトルのリアルさも、前作よりクオリティーがアップしているぞ。トーナメントモードの他に、フリーフィッシングで十分練習も積めて、さらにルアーフィッシングの第1人者、村越正海氏によるフィッシング講座なども収録されている、お得な1本なのだ。

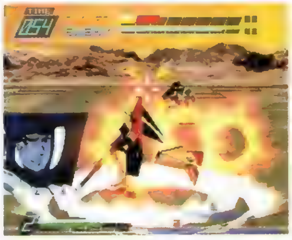
REAL ROBOTS FINAL ATTACK

Zガンダムなどのサンライズアニメのリアルロボットを自在にあやつれる3D・格闘STG!

12月(予) 格闘STG
▶¥6,800(予)
▶バンプレスト
▶TC ★

懐かしのロボットたちがここに再来!!

フルポリゴンで表現された3Dフィールドで、リアルロボットを操り対戦する格闘STG。平原や森、都市などの地形はそれぞれ特性を持っていて、機体によっては有利、不利もあるのだ。必殺技を使用すると、パイロットの顔が表示され、声優による名セリフが聞けるぞ。ロボットは、エルガイムやダンバインの他、オリジナルのボスロボットなども登場する。



◀爆発などの効果もポリゴンで表現されているので大迫力!!

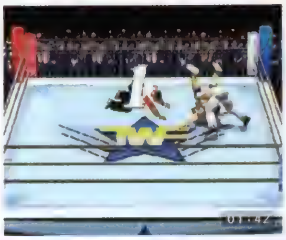
プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH

『プロレス戦国伝』の2作目となる今作品はシングル戦以外のモードも多彩になって登場！

9/25(予) ACT
▶¥5,800
▶ケイエスエス
▶MC（1ブロック）／MT

さあ、夢のタッグチームを結成しよう!!

今度の『プロレス戦国伝』は、シングル戦以外にもタッグマッチ戦や団体戦などの多彩なモードがプレイできるぞ。5対5の団体戦や、空手の100人組手のような勝敗関係なしの連続100試合を行う〝100番勝負〟などもあるのだ。さらに前作で育成したレスラーを、データさえ持っていればそのまま使用できるという点も、見逃せないポイントの1つだぞ。

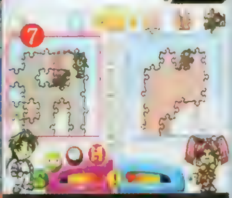


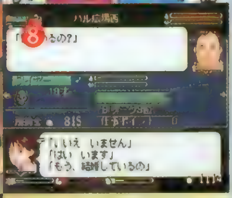
◀大技から地味な技まで全部で250種類以上も用意されている。

新作ソフトニュース NEWS

新着情報を、一気に御紹介します！

前号が合併号だったためか、新作情報もドカンと大量に届いている。普段とは少し趣向を変えて、一気にそれを御紹介したい。まずは、『The Legend Of Heroes Ⅲ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語』（2月発売／GMF、写真①、②）。あの「英雄伝説」シリーズが、PSに登場する。しかも、来年2月のこの『Ⅲ』以降、4月に『同 英雄伝説Ⅰ＆2 ドラゴンスレイヤー』、6月『同Ⅳ 英雄伝説4 紅い雫』と、偶数月に1本ずつ計4タイトルがプレイできるようになるのだ。それから海外からのACTを3本。『ラヴェイジ ディー・シー・エックス』（1月22日／ウイネット、写真③）、『エージェント・アームストロング～秘密指令大作戦』（12月4日／ウイネット、写真④）、『ファンタスティック・フォー』（10月／アクレイムジャパン、写真⑤）は、いずれもアメコミの世界をそのままゲームにしたような世界観が魅力だ。コミックといえば、週刊ヤングマガジンで連載中の人気レースコミック『頭文字D』（発売日未定／講談社、写真⑥）もPSソフトの登場が発表された。また、すでに発表されている『ドキドキシャッターチャンス～恋のパズルを組み立てて』（10月／日本一ソフトウェア、写真⑦）、『ワールドネバーランド ～オルルド王国物語』（10月23日／リバーヒルソフト、写真⑧）、『アイマックス将棋Ⅱ』（10月9日／アイマックス、写真⑨）も最新画面写真が届いたので、併せて紹介しよう。





まだまだあるぞ！ 新着情報の数々を……

TGS'97秋目前の今号は、とにかく多くの新情報が登場している。画面写真までは公開されなかったが、「すたあ☆もんじゃ」（5月／GMF）、「AI将棋2」（発売日未定／ソフトバンク）、「平成棋院」（発売日未定／ソフトバンク）など、他にもやや渋めのタイトルが、続々発表されている。次号ではこれらも含めて一気に速報をお知らせするので期待して待ってほしい。

1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 A wave,Inc. ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©BANPRESTO 1997 ©1997 KSS ©Falcom/GMF Published by WeNet CO., LTD. Sublicensed by Four Winds Software, Inc. Fantastic Four and the distinctive likeness(es)therecf are Trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright ©1997 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. This Product is produced under license from Marvel Characters, Inc. Computer software copyright ©1997 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ACCLAIM is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©しげの秀一／講談社／JAM ©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©1997 Riverhillsoft Inc. ©1997／I'MAX※★印のソフトは、TGS'97秋出展ソフトです。

PSの次を見据える先取り(?)ページ

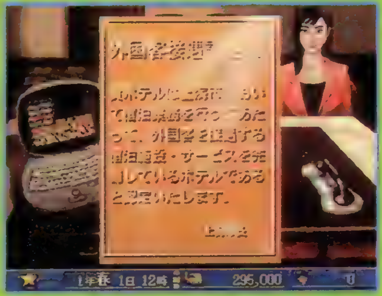
今回のネクストは？

昨年あたりからPSで何本かのスマッシュヒットを放っている注目のジャンル「経営SLG」に、新たなタイトルが登場する。それが『ハッピーホテル』だ。タイトルから容易に想像できる通りホテル経営SLGなのだが、実は「ハッピー」にも奥深い意味があるのだ……。

HAPPY HOTEL
……ハッピーホテル……

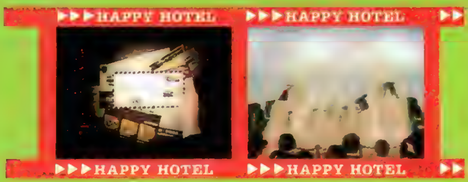
ようこそ、シアワセという名のホテルへ。

■経営ＳＬＧ　■東映ビデオ／東北新社
■11月27日予定　■￥５，８００



ヒトのキモチを育てる経営シミュレーション

このゲームの目的は、ゲームに登場する人々を「シアワセ」にすること。ホテルを訪れるお客様をシアワセにすることで評判が上がり、ホテルが繁盛して経営者（プレイヤー）もシアワセになり、ホテルが繁盛すれば周辺地域も発展して町の人々までシアワセになる。キミはどこまで、「シアワセ」連鎖を育てられるだろうか？



STORY

会ったことのない祖父が、実は上海でホテルを経営していた。祖父の跡をついで経営しているという人物からのエアメールでオープニングストーリーが始まる。しかし、急ぎ上海に渡った主人公の目の前で、無情にもホテルは崩れ落ちるのだった……。

ホテルと上海の町 その調和のとれた発展とは？

◀崩れ落ちたホテルの跡地に小さなホテルを建てて、主人公の経営者としての第2の人生がスタートするのだ。

◀そのときはまだ、上海の町並みも牧歌的な風情を漂わせている。ホテルの発展とともに、町も大きくなっていくのだ。

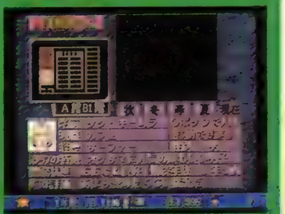
アジアの味覚を満喫!!

ホテルといえばやはり高級レストラン！ キミのホテルにも、いくつかのレストランを開店できるぞ。さて…？

◀ここで紹介したのは和食レストランだが、中華やエスニックのレストランも設置できるのだ。

従業員の評価

もちろんホテルで働く従業員にもシアワセになってほしいのだが、経営者としてはシビアな視点が必要になる場合もあるのだ。



 ©東映ビデオ／東北新社

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.54

今月のソフト売上集計期間 '97年 6月30日～7月28日

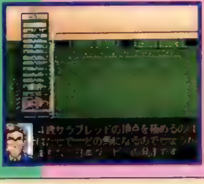
CHECK POINT

やはり強かった『ダービースタリオン』！ 老若男女を問わず、幅広い層に受け入れられたのが、勝利のポイントか!?

売り上げTOP20

前号が合併号だったため、今回はちょうど7月いっぱいが集計期間となっている（通常の2倍）。ポイントがやや高めになっているのは、そのためです。それにしても上位2タイトルはやっぱりスゴイ……。

1 初登場 ダービースタリオン



●アスキー／7月17日／SLG／2018933

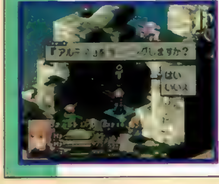
その発売が、もはや国民的な行事となった感のある大本命競走馬育成SLG。2週分の集計であるにもかかわらず、堂々の第1位。

2 初登場 サガ　フロンティア

●スクウェア／7月11日／RPG／1813036

「ダビスタ」の後塵を拝したものの、それほど大差なくきっちり第2位につけてきたのはさすが。連携攻撃がシュールでナイス！

3 初登場 ファイナルファンタジータクティクス



●スクウェア／6月20日／S・RPG／515768

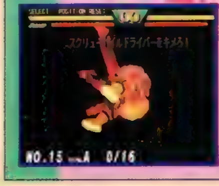
発売当初の勢いは衰えてきたが、それでも第3位。様々な隠し要素が公開され、何度も遊んでいるユーザーも多いのでは？

4 初登場 みんなのGOLF

●SCEI／7月17日／SPG／462183

「ダビスタ」が競走馬育成SLGの大本命なら、こちらは文句なく、PSゴルフゲームの大本命！ 対戦プレイがとにかくアツイ!!

5 初登場 ストリートファイターEX plus α



●アリカ／カプコン／7月17日／対戦ACT／294051

コンビニ専用商品ながら、堂々の第5位。もともとのゲーム性がコンシューマ向きと評されていただけに、この結果は当然か。

6 初登場 ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春

●コナミ／7月10日／AVG／175513

大胆にフィーチャーされた「虹野さんのお弁当」がやっぱり嬉しい。まさに「虹色の青春」です。

7 初登場 モンスターファーム

●テクモ／7月24日／SLG／147859

キミはどんなモンスターを育ててるかな？ いろんなPSソフトで試してみると……。

8 前回5 エースコンバット2

●ナムコ／5月30日／STG／129343

3DSTGにしては珍しくロングランヒットを記録している話題作。

9 前回3 タイムクライシス＋ガンコン

●ナムコ／6月27日／STG／121031

撃って隠れる！ この2つのアクションの複合が絶妙のゲーム性を醸し出す。ガンコンの精度も高いぞ。

10 初登場 攻殻機動隊

●SCEI／7月17日／ACT／110396

天井も床も壁もおかまいなしに進んでいくフチコマのアクションが魅力。ムービーは全部見れたかな？

順位		タイトル	データ
11	前回2	ゼロヨンチャンプDooZy-J	●メディアリング／6月20日／RCG／104319
12	再登場	甲子園V	●魔法／5月16日／SLG／98891
13	初登場	ザ キング オブ ファイターズ'96	●SNK／7月3日／対戦ACT／92871
14	前回10	TOTAL NBA'97	●SCEI／6月27日／SPG／87435
15	初登場	雷弩機兵ガイブレイブ	●アクセラ／7月17日／ACT／83404
16	前回14	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／68298
17	初登場	DX人生ゲームII	●タカラ／7月24日／TBL／67207
18	初登場	アーマードコア	●フロム・ソフトウェア／7月10日／ACT／66957
19	前回4	デジカルリーグ	●アクエス／6月20日／SPG／66480
20	前回13	I.Qインテリジェントキューブ	●SCEI／1月31日／ACT／66336

初登場11タイトル！ 豊作だった7月!!

集計期間が通常の2倍に伸びているため、その間に発売されたタイトルも多く、初登場タイトルが増えるだろうという予想は裏切られることなく、初登場のタイトルが上位20タイトル中の11タイトルを占めた。6月もそうだったが、7月もなかなか豊作だったようだ。

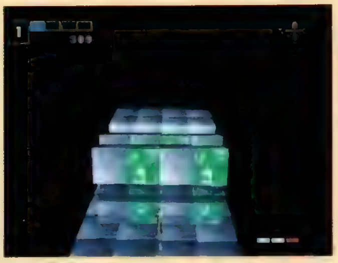
もちろん、目玉は「ダービースタリオン」。スクウェアの新作RPGである『サガ　フロンティア』を押さえての第1位は、「ダビスタ」でなければできないことかもしれない。老若男女を問わない幅広いファンに支持されたのが勝因か。また、「サガF」にとって不運だったのは、これまた大作である「Fタク」との発売日があまりにも近かったこと（「Fタク」は6月20日）。「まだ終わっていない」というRPGファンも多かったのではないだろうか。

いずれにせよ、2本の超大作を含めてこれだけの人気作、話題作が発売されても、それぞれが売れてしまうあたりに、ユーザー層の広がりというか、PSの勢いを感じる今回の売り上げランキングだった。

DX人生ゲームII

◀このシリーズ全体を通して、これほど意欲的な改良が行われたのは初めてではないだろうか？ 超定番タイトルながら、新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

I.Qインテリジェントキューブ



▶再度ランクインしてきた、人気のパズルアクション。集計期間が長いと、こういうPSオリジナルの定番タイトルがランクインしてくるようだ。

※データは編集部が独自に調査・集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のタイトルです。

前評判TOP20

1	前回2	ドラゴンクエストⅦ	●エニックス／未定／RPG／12839
2	前回3	テイルズ　オブ　デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／11341
3	再登場	バイオハザード2	●カプコン／冬予定／AVG／10699
4	前回5	フロントミッション　セカンド	●スクウェア／9月25日／S・RPG／9843
5	前回14	ウィザーズハーモニー2	●アークシステムワークス／10月16日／SLG／8773
6	前回8	ブレスオブファイアⅢ	●カプコン／9月11日／RPG／8560
7	前回9	ときめきメモリアル2	●コナミ／未定／SLG／8346
8	再登場	トゥルー・ラブストーリー2	●アスキー／未定／SLG／7704
9	前回6	パラサイト・イヴ	●スクウェア／97年予定／RPG／7659
10	初登場	ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.2 彩のラブソング	●コナミ／未定／AVG／7490
11	前回19	メルティランサー Re-inforce	●イマジニア／秋予定／SLG／7276
12	初登場	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	●アスキー／冬予定／SLG／6420
13	前回16	鉄拳3	●ナムコ／未定／対戦ACT／5918
14	前回15	フロントミッション オルタナティヴ	●スクウェア／未定／S・RPG／5564
15	前回7	バイオハザード・ディレクターズカット	●カプコン／9月25日／AVG／5350
16	再登場	子育てクイズ マイエンジェル	●ナムコ／11月13日／ETC／5136
17	前回12	幻想水滸伝Ⅱ	●コナミ／未定／RPG／4922
18	再登場	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	●ライトスタッフ／秋予定／RPG／4708
19	再登場	NOëL 2	●パイオニアLDC／97年予定／ETC／3852
20	再登場	パワードール2	●アスキー／10月予定／S・RPG／3638

読者人気TOP20

1	前回1	ファイナルファンタジーⅦ	●スクウェア／1月31日／RPG／42156
2	前回2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S・RPG／19259
3	前回6	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／18831
4	前回5	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト／5月23日／RPG／17333
5	前回3	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／A・AVG／11769
6	前回4	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ／95年10月13日／SLG／11127
7	前回14	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／10057
8	前回7	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／8987
9	初登場	ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1虹色の青春	●コナミ／7月10日／AVG／8641
10	初登場	サガ フロンティア	●スクウェア／7月18日／RPG／8588
11	前回8	アークザラッドⅡ	●SCEI／96年11月1日／RPG／7704
12	前回12	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●SCEI／1月24日／SLG／7064
13	再登場	エースコンバット2	●ナムコ／5月30日／STG／6898
14	前回11	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／6634
15	前回9	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／6210
16	初登場	ネクストキング　恋の千年王国	●バンダイ／6月27日／ETC／5782
17	前回18	ウィザーズハーモニー	●アークシステムワークス／96年12月29日／SLG／5564
18	前回13	幻想水滸伝	●コナミ／95年12月15日／RPG／4494
19	前回10	鉄拳2	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／3424
20	前回17	ポポロクロイス物語	●SCEI／96年7月12日／RPG／2996

移植希望TOP20

1	前回1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／25465
2	前回2	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC, SS／17547
3	前回3	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／14765
4	前回4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB, SFC／13695
5	前回9	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／10271
6	前回5	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／9843
7	前回6	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC, SS／7918
8	前回10	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC, SFC／7490
9	前回11	下級生	●AVG／Win95, SS／7276
10	前回8	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG／SFC／6848
11	前回7	新世紀エヴァンゲリオン	●ETC／SS, Win95／6634
12	再登場	電脳戦機ヴァーチャロン	●ACT／AC, SS, Win95／3852
13	再登場	ああっ女神さまっ	●AVG／FX, SFC／3424
14	前回12	イースシリーズ	●RPG／PC98, FC, PCエンジン, SFC／3210
15	前回14	サイバーボッツ	●対戦ACT／AC, SS／2996
16	前回15	スーパーロボットスピリッツ	●S・RPG／N64／2741
17	前回13	ストリートファイターⅢ	●対戦ACT／AC／2459
18	再登場	マーヴェルスーパーヒーローズVSストリートファイター	●対戦ACT／AC／2220
19	前回16	ワンダープロジェクトJシリーズ	●SLG／SFC, N64／2006
20	再登場	ダンシングアイ	●ETC／AC／1942

ランキング・チェック

今回は、ランキング・チェックの趣向を変えて、売り上げランキング第21位以下のタイトルについて触れてみたい。

まず注目の第21位はザ・ベストの「DX人生ゲーム」。第17位に続編の「Ⅱ」がランクインしているが、これほど近い順位にあろうとは。さすがファンの多い超定番タイトルだ。ザ・ベスト（すなわち定価2800円）であることももちろん影響しているだろうが、ザ・ベストの中で見ると、これが堂々の第1位である（ちなみにザ・ベスト第2位は、「テトリスX」。これまたPZGの超定番タイトルである）。

また5月に発売されて長らく20位内にとどまっていた「ランナバウト」「がんばれ森川君2号」「マリーのアトリエ」などは、そろって30位前後に集中している。発売から2カ月を経た現在もなお、売り上げは集団でそろって推移しているようだ。

さらにこれはこじつけかもしれないが（というかこじつけ？）、なぜか40位前後にザ・ベストが集中している。タイトルとしては「ポポロクロイス物語」「女神異聞録ペルソナ」「クールボーダース」「パズルボブル2」「信長の野望覇王伝」「チョロQ Ver.1.02」など。販売店でもレジの近くに専用の小さな棚を置いているところが多いようで、欲しかったソフトを1本レジに持っていってから、「なんだかもう1本欲しい気がするなぁ」という購買意欲をかき立てているようだ。ザ・ベストではないが、その他に注目の定番タイトルとしては、第26位に「パラッパラッパー」、第30位に「ぷよぷよ通決定盤」、第44位に「バイオハザード」がそれぞれ入っている。

最後に、コンビニ専用／併売／一般流通といった3種類の流通の違いは、それほど大きくないようだ。当然かもしれないが、やはり流通形態よりもソフトの前評判や期待感の方が売り上げに大きく影響しているのだろう。

一触暴発
戦う以外に道はないのか。
憎みあうだけが運命なのか。
ITOCHU
POWER HOUSE http://www.powerhouse.co.jp
※POWER HOUSEは、ITOCHUが提供するゲーム情報が満載のホームページです。
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
発売元／ITOCHU 伊藤忠商事株式会社 コンテンツ事業部
東京都港区北青山2-5-1 TEL.03-3497-7695
企画・製作／b-NET 株式会社ビー・ネット
©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET INC.

PlayStation
水のない星で、エイリアンとの
果てしない死闘は続く……。
人物の動きまでも流れるようなCGムービー
わずかな水をめぐって死闘を続ける人類とエイリアン。魂さえもおとしいれようとするエイリアンに、ダンは最後の戦いを挑むのだった。息つまるストーリーはもちろん、流れるような人物の動きも見逃せないCGムービーだ。
知らず謎の深みに落ちてゆくリアルなJPEGダンジョン
舞台となる広大な砂漠、石畳の遺跡など、ダンジョンにはJPEGを使用。超リアルな空間が再現されている。知らず知らず、謎解きの迷宮にのめり込んでゆくだろう。
アイテムゲットでさらに白熱する3Dポリゴンバトル
バトルシーンは3Dポリゴン。しかも隠されたアイテムをゲットすれば、さらに白熱するバトルが楽しめる。また、ブレイクツイスターをはじめ、ここ一番に駆使したいさまざまなコンボも用意されている。エイリアンともに連続ワザの威力を見せつけてやるがいい。
バトルアクションアドベンチャー
熱砂の惑星
熱砂の惑星(ねっさのほし)
9月11日 発売予定
価格6,300円(税抜)
CD-ROM 2枚組
シナリオ・ゲーム原案:黒田愛実
コンテ・演出:板野一郎
店頭でもれなくプレゼント!
初回プレスお買い上げの方全員に、
"熱砂の惑星オリジナルドリンクホルダー"を
もれなくプレゼント!!
◎プレイステーション 熱砂の惑星イメージアルバム
価格3,059円(税込) BVCH-738
(株)BMGジャパンより好評発売中!!

PlayStation
バレー部コーチ募集！
目標！全国高校バレーボール大会優勝!!
6人のかわいいレギュラーが待ってま〜す。
※性別・年齢・学歴・経験ぜ〜んぶ不問。
※ただしプレイステーションをお持ちの方。
ファイト
バレー部コーチ募集!!
目標!! 全国バレーボール大会優勝!!
学園ドリームシミュレーション
プリズムコート
プレイヤーは女子校のバレー部コーチとなり、全国大会での優勝を目指して6人の女の子たちを鍛えることになります。そこは多感な高校生の彼女たちのことです。スポーツの技術を教えるだけでは足りません。メンタルな部分のケアも大切なのです。
ひとりひとりの個性と特性を生しながら、チームワークのあるバレーボールチームを築き上げてください。
キャラクターデザイン
声の出演者
●長沢美樹 ●冬馬由美 ●水沢滴 ●荒木香恵 ●丹下桜 ●久川綾
●皆口裕子 ●永島由子 ●手塚ちはる ●天野由梨 ●篠原恵美
●芳野美樹 ●小林優子 ●大倉正章 ●佐藤正治
11月下旬発売予定！
5800円(税別)
ファイト
ティーシャツ ¥1.000
■マルチシナリオにより、プレイヤー次第でストーリが変化。
■アドバイスが戦況を変えるドラマチックな試合。
■ひとりひとりが個性にあふれ、バレーボールの技術も様々。
■スポ根といえば定番の必殺技もバラエティー豊かに20以上。
■キャラがRPG感覚でレベルアップしながら成長。
撮影協力：大熊スポーツ
株式会社 富士通パソコンシステムズ
©FPS／中嶋敦子 1997

人類の存亡を賭けた
孤独な戦いが今始まる。
好評発売中
PLAYSTATION
5800YEN
惑星「テラ」脱出から数カ月。
砂漠惑星「OUTPOST＃13」に
拠点を設けたレジスタンス基地では、
「テラ」奪還に向けた戦闘準備が
整いつつあった。同時に、敵異星人の
巨大艦隊が「OUTPOST＃13」への
侵攻を開始。人類滅亡への秒読みが
スタートした。選択肢は2つ、
現存の戦力で「テラ」奪還を試みるか、
囮りを使い時間を稼ぐか・・・。
司令部の決議は後者。
囮りとして「ロストホープ」に搭乗する
パイロットはエース級の者を起用することとなる。
最愛の人の形見＜ヘルメット＞を手に格納庫へと
進む彼女。ユカリ・ジャーム 少尉は第7防衛師団
唯一の生き残りであり、トップクラスのパイロット。
先の戦いで婚約者を失った悲しみ、
思い出をも捨て去り、
テラ奪還計画の囮りとして志願する。
タクティカル3Dシューティング
STARBORDERS
スターボーダーズ
PlayStation
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD. 9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
© 1997 ACCLAIM JAPAN, LTD. / OFFICE CREATE ® ACCLAIM JAPAN, LTD.

©AIC／PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社 ©牧野竜弘／角川書店
© あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店・バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ©琴義弓介／角川書店
©1995トライアングルスタッフ・バンダイビジュアル ©紗夢猫／角川書店

上へ下への大騒ぎ。

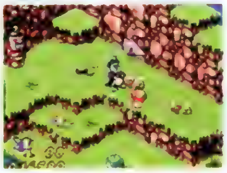
ライバルの手で、マジカルワールドへ落とされてしまったタキシード・ウサギ〝ウィズ〟。
上下左右にピョンピョン跳ねてアイテムを集め、上の世界に急がなきゃ。
だけどファンキーな敵たちが行く手をふさいであれこれ邪魔をする。
さあ、頭もカラダもフル回転でいっくぞー!!

アクション・ゲーム

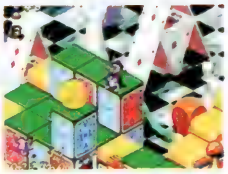
ウィズ

WHIZZ

これが主役、ウサギの"WHIZZ"。
摩訶不思議な空間、
無事に脱出できるかな。



斬新、ナナメ45度からの
「クオータービュー」。
こんな操作感、知らなかった!



マップ上にはたくさんの仕掛けが。
全部見つけてクリアしよう!

PlayStation版／発売元:(株)ビー・ファクトリー　8月発売 予価 ¥5,800(税抜)
SEGA SATURN版／発売元:(株)ビー・ファクトリー　販売元:バンダイビジュアル(株)　8月発売 予価 ¥5,800(税抜)

©Microvalue/Flair

PlayStation

SEGA SATURN

"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

PlayStation版の問い合わせ先：(株)ビー・ファクトリー　〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル　TEL:03-3403-4341 FAX:03-3403-4350
SEGA SATURN版の問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5　SEFビル TEL:03-5828-3007 FAX:03-5828-3060

EMOTION DIGITAL SOFTWARE

B-FACTORY CO.,LTD.

釣れるうれしさ。
釣れないくやしさ。
そんな気持ちも入ってます。
Takasakibana
Ningyo ga futi oki
Ningyo ga futi
Kotohiki hama
O sirase
Tinsen
Kyu
Kurose
Kita-no ura oki
Sin minato
TEICHIKU RECORDS
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.
PlayStation
SLPS-00983
釣りゲームファン待望。
超リアル海釣りシミュレーション。
ウキウキ釣り天国「人魚伝説の謎」
5,800円(税別) TEICHIKU RECORDS PRESENTS 9/11(THU) ON SALE 5,800YEN(TAX OFF)
9月11日発売予定
ウキウキ爆釣ダブルキャンペーン
東京ゲームショウ'97秋
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1·2·3·4·5·6
開催日:9月6日(土)·7日(日) 10:00〜19:00
(6日は10:00〜14:00の間、高校生以下の入場不可)
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援:通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券　一般:　800円
●当日券　一般:1,000円
一般=中学生以上　(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

東京ゲームショウ'97秋
会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1・2・3・4・5・6 開催日：9月6日(土)・7日(日)
毎日コミュニケーションズ・ブースに集まれ!
卒業Vacation 個人教授 の魅力をイベントやデモプレイ、プレゼントなど盛りだくさんで大公開! みんな来ないと後悔するゾ!!
ココ!
幕張メッセ・第3ホール
エスカレーター横
全シリーズのヒロイン総出演!
冒険(アドベンチャー)と恋愛(シミュレーション)の二重奏(デュエット)で
バケーションは大騒ぎ!!
PlayStation
新キャラクター 3年A組
「卒業Vacation」CD&ラジオドラマ決定!
Now on Sale!
-Fantastic Character Series-
卒業Vacation
CD:¥2,548(¥2,427)
ゲームオリジナルBGMを含む、サウンドトラックCD発売。
9.3 in Store!
-RADIO DRAMA-
卒業Vacation ドラマCD
CD:¥2,548(¥2,427)
ラジオ「ゲムドラナイト」にて放送されたインタラクティブドラマがCDアルバム化! ラジオで放送されなかったシナリオを含んだ完全盤!!
ポニーキャニオン/サイトロンレーベルより発売
「卒業Vacation」ラジオドラマ 好評放送中!
「子安、氷上のゲムドラナイト」 パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
【日時】毎週日曜日 ●東京放送(TBS/954kHz)/北海道放送(HBC/1287kHz) 深夜25:00～25:30 ●毎日放送(MBS/1179kHz) 21:25～21:55 ●RKB毎日放送(1278KHz) 深夜24:40～25:10
「卒業」シリーズ最新作は、
南の島の夏物語。
新キャラクター3人を加えた、
総勢15人のヒロインたちが
水着で大活躍!
しかも、アドベンチャーと
シミュレーションの
両方が楽しめちゃう大ボリューム。
さあ、あなたは
どんな夏しますか?
卒業
Vacation
三波亮子 (声：岡田純子)
伊集由紀恵 (声：岡本麻見)
戸塚いずみ (声：牧島有希)
プレイステーション版
シミュレーション・アドベンチャー
'97年10月
発売予定
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / マーカス
海…
冒険…
そして―
龍宮寺麗美 (声：久川綾)
星 沙絵 (声：菅原祥子)
千葉ちひろ (声：吉田古奈美)
西村菜々子 (声：草地章江)
穂高 遥 (声：藤野かほる)
山代有希 (声：手塚ちはる)
ふとしたきっかけで始めた
家庭教師のアルバイト
さあ、どんな夢を一緒に描こうか…
プレイステーション版
育成&恋愛
シミュレーション
個人教授
La Leçon Particulière
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / SCIO / Stingray
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面は全て開発中のものです
毎日コミュニケーションズ
ソフト事業開発室
TEL.03(3230)3758
MYCOM
毎日コミュニケーションズ

PlayStation
落ちる、積む、消す。落ちる、撃つ、消す。
おちものシューティング
CALCOLO!
カルコロ
OCHIMONO SHOOTING GAME "CALCOLO!"
CLEF
INVENTOR
無料体験版をプレイして優勝賞金100万円をシュートせよ。
あなたのプレイステーションで参戦する「プレカルコロ大会」参加者大募集
まずはお近くのゲームショップで"カルコロ体験版"をゲットしよう!
一九九七年十一の月、空から数が降ってくる。
1997.11 ON SALE
4,800YEN
PERKEO
優勝賞金100万円をシュートせよ。「プレカルコロ大会」参加者大募集。
あなたのプレイステーションで参戦する「プレカルコロ大会」。
まずは、全国有名ゲームソフト販売店に置いてある"体験版"をゲットして、参加資格を手に入れよう。
■エントリー期間／9月10日～10月20日（当日消印有効）
© 1997 CLEF

本物の「地球の心」を探し求めて…

アリスの愛と勇気と真実の旅がはじまる。

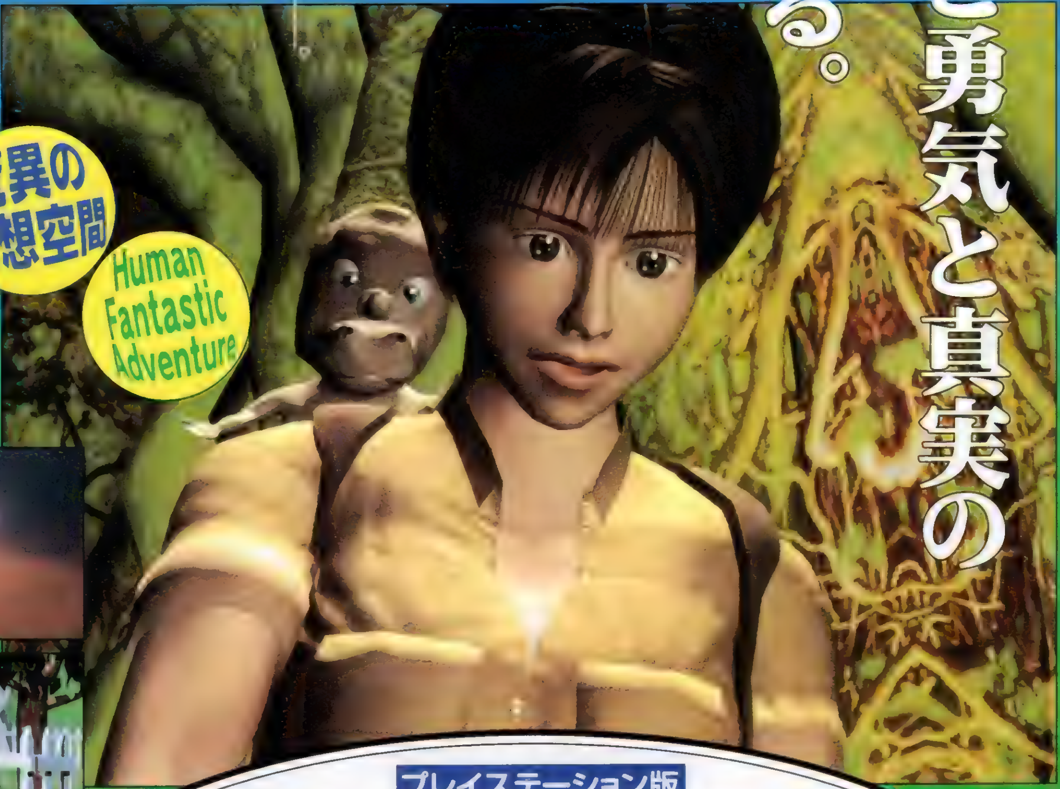
あなたのすぐ隣にいるような
ごく普通の女の子、アリスが
はからずも世界の命運を賭け、
想像を絶する冒険の旅に出る——。
私達の棲む“この場所”とは
すべてが異なった
“もうひとつの世界”へ向かって!

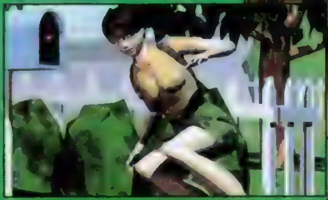
KODANSHA

3D フルCG

驚異の幻想空間

Human Fantastic Adventure





プレイステーション版

B線上のアリス
~ALICE on Borderlines~

9月18日発売!!

ジャンル:インタラクティブムービー
価格:6,800円(税別)
対応機種:プレイステーション
発売元:講談社

PS版ゲーム「B線上のアリス」メインテーマ
「B線上のイノセント」
Song by 池澤春菜
9.18 IN STORE!!
◆発売・販売/東芝EMI
◆価格1,020円(税込)

〈監督・CG〉石垣章
〈脚本〉沢村光彦
〈音楽プロデューサー〉E.H.GUY
〈音楽〉HAROLD PAYNE/RICK COWLING
〈プログラミング〉キノトロープ
〈CAST〉池澤春菜(アリス)/内海賢二(シュタイナー博士)/大谷育江(ボック)/潘恵子(ロージュ)/野沢那智(フロストン)/中田和宏(ブレイン)/二又一成(ヘルパーT)/田中敦子(キャンドール)
〈演出〉千葉繁

PlayStation

"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©石垣章・沢村光彦
©1997講談社・キノトロープ

ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
PlayStation
1997 WINTER in STORE
ゲーム業界経験バイブル! 作って売って100万本!!
NEW
NEW
標準価格
6,800円
(予価・税別)
発売元・販売元
GMF
GMFユーザーサポート (月曜日～金曜日 10:00～17:00)
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号ビルディンス石村 TEL.03-3257-2380
Illustration by 藤岡 勝利
©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
新感覚ピンボール
DRAGON BEAT
LEGEND OF PINBALL
ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール
11月発売予定
¥5,800(税抜)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
map japan
株式会社マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8日本テープ第2ビル
Tel.03(3433)7092

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

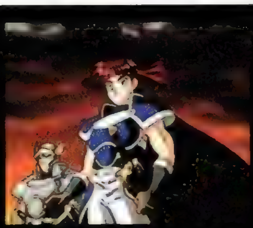
PlayStation

勇者、覚醒。

封印、解放。

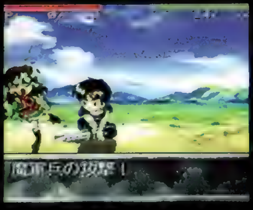
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印

近日発売
標準価格**6,800**円(税別)

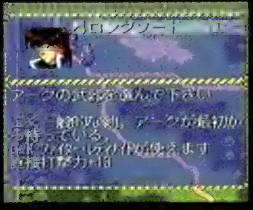


●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出

●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン



●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。



●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性

豪華キャスティング！
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）

■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp

"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997

企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

勇気や友情を、ロボットに与えたのは誰なのだろうか
PlayStation
ロボ・ピット 2
ROBO・PIT 2
●3D対戦アクション
●好評発売！
●通信対戦対応
●プレイ人数：1～2人
●価格：5,800円（税別）
⬅⬇敵を倒すとロボットは経験値をもらい、攻撃力や耐久力がレベルアップして行く。戦闘を重ねることで、ロボットをどんどん強く育てることができるのだ。
⬅それぞれ性能の異なる146種のパーツをセレクトし、72色のカラーで塗り分けて行く。無限の組み合わせの中から、自分だけのオリジナルロボットを造り出そう。
➡ストーリーモードでは、コロシアムを舞台に物語が展開。プレイヤーを待ち受ける、無数の敵ロボットとの新たなる戦いが始まる。
新システムにより、大きく変わる戦闘シーン！
➡左右に浮かぶ補助攻撃用小型ユニット。レーザー、ミサイル、バリア、サンダーなど、様々な機能を持つ。
アタッチメントボール
➡特殊ゲージがたまった時に出すことができる。敵に大きなダメージを与える。
必殺技
こいこい
花合わせ
おいちょかぶ
にぎやかな花札の世界をどうぞ
エルフを狩るモノたち
ー花札編ー
好評発売！
価格 5,800円（税別）
豪華キャストが大集合!!
関 智一
宮村 優子
富沢 美智恵
三石 琴乃
©矢上 裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー ©1997 ALTRON CORPORATION
※画面写真は開発中のものです。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603 〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F
ALTRON

PlayStation
マブダチなんか
いらねえ。
助手を引き連れ、
ライバルを賊落とし、
お宝ゲット!!!!!
秘・宝・王
SONNET
秘・宝・王
もうお前とは口きかん!!
©1997 LAY-UP
なんだコレ…なになに『秘宝王』? えっ、ボードゲームなの? ちょっとやってみようよ。え〜っと、サイコロ振って1・2・3…と。よし、アイテムをゲットだ! 次はお前の番。1・2…、おい! お前の助手が俺のアイテム取ったぞ!! ふざけんな!!! あっ、俺の秘宝を勝手にオークションすんな! コンチキショーっ!!!! あ〜っ!!!!!!! 約束手形つかまされた!! ひどすぎるぅ〜!!!!! も…もうお前なんかとは絶対口きかん!!
トレジャーハンティング・ボードゲーム
●マルチタップ(最大4人まで参加可能)/メモリーカード対応
大好評発売中 標準価格5800円(税抜)
SONNET
ソネットの新作情報を満載!
インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp
Wide Creative Network
lay-up
発売元:
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1−5−7
−ユーザーサポート回線−
(03)−5467−5065
月〜金/10:00〜17:00
土日・祝祭日を除く。

KONAMI
衝撃、再び。
GRADIUS 外伝
2P 同時プレイ可能
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
平和の中にあった惑星グラディウスに、悪夢は再び、そして突然に訪れた。闇の宙域「暗黒星雲」付近で正体不明の敵の攻撃、コロニーなど多数が壊滅した。敗走を重ね、グラディウス星にも魔手が迫る中、軍司令部は暗黒星雲中心部への最新鋭超時空戦闘機4機による奇襲作戦を発動した。グラディウス星の命運を担い、4つの翼が銀河の深淵に向けて飛びたった──。シリーズ初の2P同時プレイを実現し、新たな要素を盛り込んだ新グラディウス、いよいよ出撃
好評発売中
プレイステーション用ソフト 横スクロールシューティング
メーカー希望小売価格 5,800円 税別
PlayStation
●コナミは 東京ゲームショウ '97秋 に参加します。
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1·2·3·4·5·6 開催日:9月6日(土)·7日(日)
●コナミ・ビッグチャンス・キャンペーン 夏
ご購入のコナミゲームソフトのバーコードで豪華賞品が当たる!!
詳しくは、店頭ポスターを見て応募してね
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573

▶今回はTGSに関連した情報もチェックしておこう！

電撃 NEWS STATION Biweekly Vol.54

イベント お台場でプレス発表会
FORMULA1 97

ゴクミとアレジの出演するCMも近々オンエアされるのだ!!

▶コクピットに入りプレイする中野選手。やはり速かった……。▲2人の超ラブラブなテレビCMは、9月5日より放送される。

SCEIが放つ、人気RCGシリーズ第2弾『FORMULA I 97』のプレス発表会が、8月1日、東京・お台場のフジテレビ前にて行われた。この場で、発売日が10月9日に決定したことと、本作のCMにジャン・アレジ&後藤久美子夫妻が出演することが発表されたぞ。フジテレビ主催の一大イベント「お台場DoDon'Pa!」内での発表会ということで、会場は超大盛況！ FIドライバーの中野信治選手らも参加した対戦大会や、体験プレイコーナーなどで、多くの来場者が『FORMULA I 97』の魅力を体験したのだ。

イベント TGSで『悠久』イベントを開催!
悠久幻想曲

TGS'97秋で『悠久』データ自慢大会!!

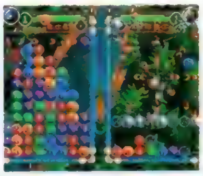
9月6日、7日に千葉・幕張メッセ（日本コンベンションセンター）で開催されるTGS'97秋。このイベントのメディアワークスブースにて、6日の正午12時から『悠久幻想曲』のメモリーカード自慢大会が行われるぞ。種目は“プロフィール自慢”と“レベル自慢”の2種目があるので、大会参加希望者は当日の朝、データの入ったメモリーカードを持ってブースへ行こう！ エントリーすると、メモリーカードと引き替えに整理券がもらえるのだ。ただし、この整理券には限りがあるので、先着順でしめ切ってしまうことも。我こそは、と思うキミは開場と同時にブースへ行くことをオススメするぞ。また、2種目の大会のほかにもゲストの長沢美樹さんとのじゃんけん大会もあるので、データを持って来なかった人もどんどん参加しよう。

▲“レベル自慢”はキャラ4人のスキルレベルの合計で判定するぞ。何番目のセーブデータで参加するのか分かるようにしておこう。

イベント 優勝賞金100万円!!
プレCALCOLO！大会

ハイスコアをハガキに書いてエントリー!

クレフ インベンションから11月に発売される、『CALCOLO！～おちものシューティング～』。このサンプルROM（体験版）を使って、優勝賞金100万円の「プレCALCOLO！大会」が開催されるぞ。サンプルROMは9月13日以降、全国のショップで先着順に配布されるぞ。ハイスコアを出したらエントリー番号、スコア、パスワードをサンプルROMに入っているハガキに記入して送ってね。締切りは10月20日の消印有効で、11月20日に最終ランキングが発表されるのだ。なお、TGS'97秋では一足先にエントリーできるゲーム大会が行われるぞ！



▲降ってくるナンバーカプセルと同じ数だけ上下左右に並べると消える。連鎖で消して敵にじゃまコロを落とそう!!

イベント 招待券プレゼント!!
第35回アミューズメントマシンショー

最新アミューズメントマシンが集結!!

9月20日、21日に東京ビッグサイトで開催される「第35回アミューズメントマシンショー」にペアで20組、合計40名様を招待しちゃうぞ。この世界最大級のマシンショーには、人気のアーケードゲーム機やプリクラなどのフォトシール機、クレーンゲーム機など、最新のものも含めて約2,000台も設置され、自由に体験できるのだ。招待券をご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記して、右のあて先までご応募ください。しめ切りは9月11日の消印有効。

◎招待券プレゼント応募のあて先は〒104-91東京都中央区京橋郵便局私書箱11号 アミューズメントマシンショー招待券プレゼント電撃PS係

新製品 バトル&コレクション
デジバスター

バトルゲームにシール機能がドッキング!?

今までになかった新ゲーム機「バトルプリントシステムDIGIBUSTER（デジバスター）」がタカラから発売されたぞ。モンスターとの戦闘に勝つと、その証としてモンスターのデータシールがプリントアウトされ、モンスターを味方にすることができるのだ。手に入れたデータシールは専用のコレクションカード「デジコレカード」（4枚付属、別売30枚セット300円）に貼ってコレクションできるぞ。

▶「バトルプリントシステムDIGIBUSUTER」付属品：テープカセット9㎜・コレクションカード4枚／発売中／価格:¥11,000（税別）／発売元：タカラ（03-5680-2041）

新製品 「ヴィンセント」「セフィロス」登場!!

ファイナルファンタジーVII エクストラナイツ

『ファイナルファンタジーVII』のキャラクターフィギュアを集めよう!!

バンダイから発売されている『FFVII』のキャラクターフィギュアシリーズ「エクストラナイツ」に、新しく「ヴィンセント・ヴァレンタイン」と、「伝説のソルジャー　セフィロス」が加わるぞ！　「ヴィンセント」は首、腰、両肘が、「セフィロス」は首、腰、肩が可動するすぐれモノなのだ。これまでに発売されている5体もそろえれば、ゲームでは宿敵だった「セフィロス」を勝手に仲間にして、夢のパーティも組めてしまう！　発売予定は、ともに9月下旬だぞ。

▲現在発売中のものは、この5体だ！

ヴィンセント

▲「エクストラナイツVI　ヴィンセント　バレンタイン」価格：¥1,200（税別）／発売元：バンダイ

セフィロス

▼セフィロスには刀が付属している。「エクストラナイツVII 伝説のソルジャー　セフィロス」価格：¥1,200（税別）

キャンペーン キャンペーン実施中!

青の騎士ベルゼルガ物語

ポスターのあるお店で先着キャンペーン

タカラから発売予定の『装甲騎兵ボトムズ外伝　青の騎士ベルゼルガ物語』を予約すると、「ボトムズ・ザ・バトリングカードゲーム」に使用できる「謎のA.T.カード」と、「メモリーカード用ホログラムシール」がもらえる先着キャンペーンが実施中。期間は9月10日までで、グッズがなくなり次第終了！　キャンペーンポスターの貼ってあるお店へ今すぐ走ろう！　ちなみにキャンペーンでもらえるカードは、ソフトと同時発売の予定だけど、TGSでは先行して販売されるぞ。

ブック ファン必携のノート!

ダビスタメモリアルアート

愛馬の記録に便利なノートが登場!!

アスキーから好評発売中の『ダービースタリオン』に完全対応した、便利な記録手帳が発売されたぞ！　自分の愛馬の成長過程や成績、血統などの総データを54頭分記録でき、ほかにも牝馬の種付け状況をはじめ、全GI・重賞の勝利チェック表などあらゆる記録がつけられるぞ。さらに今年のダービー馬や近年のGIホースの血統配合・分析、ニックス一覧表などのデータも満載なのだ。

◎「ダビスタ　メモリアルノート」発売中／価格：¥840（税込）／発売元：光文社

CD 新着CD情報

オリジナルサントラ・ドラマCD

夏のシメを飾るのはこの4枚で決まり!!

今回オススメするCDは下の4枚で、サントラCDと、ドラマCDが2枚ずつ。それぞれ違った特色を持っているので、気分に合わせて聴いてみよう。なお、「サイキックフォース～」は、TGSで先行販売されるぞ。

超光速グランドール

サウンドトラック&オリジナルミュージカル

岩男潤子さんが歌う主題歌「そっと誓う瞬間」やオリジナルミュージカルを含む全31曲を収録◎発売中／価格：¥2,913（税別）／発売元：エアーズ

Fantastic Character Series 卒業Vacation

ゲームオリジナルBGMを含む、夏っぽさがいっぱいのサントラ集◎発売中／価格：¥2,427（税別）／発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

サイキックフォース オリジナルドラマCD

キースとバーンの出会いを描いた本編のほか、ギャグストーリーも満載のドラマCD◎発売日：9月13日／価格：¥1,886（税別）／発売元：ブロッコリー

あやかし忍伝くの一番 外伝　其之壱

文化放送のラジオ番組「長沢美樹のあやかしラジオくの一番」でオンエアされたドラマ6編などを収録◎発売中／価格：¥2,427（税別）／発売元：東芝EMI

電撃NEWSフラッシュ!

盛大に行われた『オーバーブラッド2』制作発表会

さる8月6日、福岡市・シーホークホテル&リゾートにて、「地球脱出化計画」と銘打ったリバーヒルソフト主催の制作発表会と、記念パーティが盛大に催されたぞ。発表されたタイトルは、98年初頭に発売が予定されている『オーバーブラッド2』で、このゲームの世界観を演出した、趣向をこらした発表会だったのだ（ゲームの紹介は198ページ）。福岡での開催だったにもかかわらず、たくさんの報道陣がつめかけていたことからも、このゲームにかかっている期待の大きさもうかがえたぞ。発表会はリバーヒルソフトの岡崎社長をはじめ、開発スタッフも一堂に会して行われ、この作品に対する意気込みを熱く語っていたのだ。さらに、発表会に引き続いて行われた記念パーティでは、『オーバーブラッド2』のストーリーにそくしたダンスも披露され、大いに盛り上がっていたぞ。ソフトの一日も早い発売が待たれる。

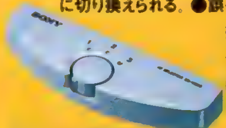
SONY

ゲーム機2台を、カンタン切り換え。

●2台のゲーム機をスイッチひとつですぐに切り換えられる。●誤って押しても切り換わらない、ロータリースイッチ。●ほかのAV機器でも使用可能。

AVセレクター（2台用）
SB-V20G 標準価格2,000円（税別）

ゲーム機3台を、カンタン切り換え。



●3台までのゲーム機をスイッチひとつですぐに切り換えられる。●誤って押しても切り換わらない、ロータリースイッチ。●ほかのAV機器でも使用可能。

AVセレクター（3台用）
SB-V30G 標準価格2,500円（税別）

AVセレクター

●カタログ送呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーカタログ係へ。

ゲーム機をバリューアップ。
value up

KV-21SP1(PS対応テレビ)モニター募集!

SONY製トリニトロンカラーTV

製品名：KV-21SP1（プレイステーション対応テレビ）

モニター募集

【AVマルチ入力】対応

3名様

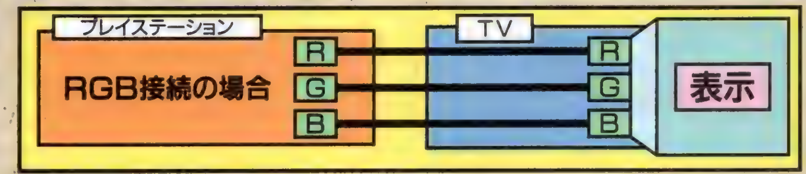
ソニーから発売されたプレイステーション対応のステレオテレビ「KV-21SP1」。なんと今回、実際に使ってレポートしてくれる、読者モニターを3名募集するぞ。臨場感溢れるゲームを体験しよう！

KVくんはここがおりこう!～その1～

Q RGB入力とは？

A 要するにギョーザのたれを、お酢としょう油とラー油に分けなくてもいい…？

テレビ画面の色が赤（R）、緑（G）、青（B）の3色の光の組み合わせでできているってことを知っている人も多いかな。でも、テレビ放送というのは、たくさんのチャンネルを電波で送らなければならないので、もともとRGBの3つの組み合わせだった信号を、いったん1つの信号（コンポジット信号）に変換してから送っているんだ。その後テレビの中で、もう1度RGBに戻すという作業をして画面に表示している。ビデオや普通の家庭用ゲーム機も、これにならってコンポジット信号でテレビに入力しているぞ。でも、これをギョーザのタレに例えると、いったん醤油と酢とラー油でタレを作ってから、いざ食べる時になって、混ぜた中から醤油だけ分けて取り出す（？）という面倒な作業をしていることと同じだよね。だからもとのRGB信号と比べると、細かい文字が読みにくくなったりということが起こっちゃうんだ。ところがRGB接続なら、もともとの信号をそのままテレビに表示できるので（右の図）すごくきれいな画像が実現できる。PSをKVくんにつないだら、ゲームセンターの画像と同じ鮮明さでゲームがプレイできるぞ。



応募要項

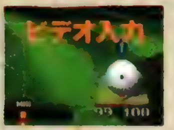
応募には、以下の2つのものを用意して、下のあて先まで郵送してください。

1)作文：「このテレビを、どういうゲームでどう使いたいか」という内容を800字から2,000字程度で（書式自由）。
2)住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を記入した用紙（市販の履歴書などでもかまいません）。

なお、応募は1人1通に限ります。採用者には、後日こちらから連絡いたしますので、採用、不採用に関する編集部へのお問い合わせはご遠慮ください。

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館5F
電撃プレイステーション編集部
「モニター募集」係
しめ切りは、1997年9月30日（当日消印有効）です。

（たとえば、『みんなのGOLF』の場合）



大チガイ!!

画面上の文字もはっきり見えて、スコアもアップ!!

ゴルフゲームだってKVくんなら大丈夫。コンポジット接続のテレビと並べてプレイしたところ、その差は歴然。コースの傾斜やグリーンの微妙な凹凸が、クリアな画像のKVくんならバッチリわかるというわけ。適切なクラブ選びとスイングの強弱が勝負の決め手となるこのゲーム。風向きとともに、傾斜のよみも重要なポイントになってくる。色鮮やかなグリーンをラウンドして気分も爽快だね！

次回は…KVくんのおりこうポイント SD スピーカーを大紹介!

TGSを200%楽しむための完全攻略マニュアル

ゲーム業界最大のイベント最新情報
東京ゲームショウ'97秋

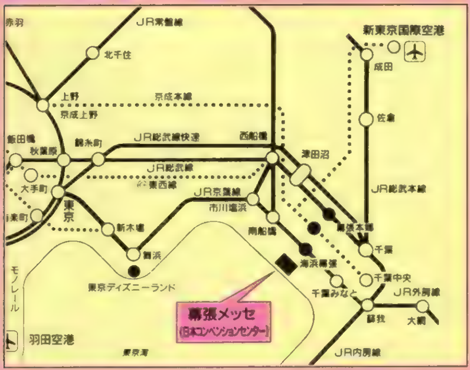
待ちに待ったビッグイベントも、もう直前!! 今回のTGSをどう攻略したらいいのか、このページを見ればカンペキなのだ。イベント内容から出展ソフト、配布グッズにいたるまで、現時点での最新情報を大紹介するぞ。

CESA PRESENTS 1997 AUTUMN TOKYO GAME SHOW

■開催日：9月6日(土)
　　　　　7日(日)
■場　所：幕張メッセ
■開　場：午前10時
■主　催：CESA

←前回の会場風景
'97春の会場、東京ビッグサイトではたくさんのバルーンが浮かんでいたけど、今回はどうなるのか。そんなところも気にしてみるのが通です。

❶まずは会場へたどりつこう!!



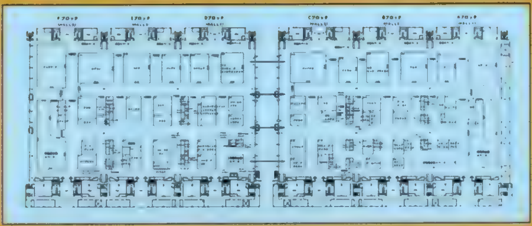
1.電車でアクセス!

路線	駅	所要	到着
JR京葉線	海浜幕張駅	徒歩5分	幕張メッセ
JR総武線	幕張本郷駅	バス15分	幕張メッセ
京成線	京成幕張本郷駅	バス15分	幕張メッセ

2.車でアクセス!

道路	I.C	駐車場
東関東自動車道路	湾岸習志野I.C / 湾岸千葉I.C	メッセ大駐車場
京葉道路	幕張I.C	メッセモール地下駐車場

❷そしてこの巨大な会場に驚くのだ!!



今回の会場は、メッセの展示ホール1～6までをぶち抜いた超巨大スペースが使用されるのだ。展示面積はなんと40,708平方メートル！この数字にピンとこない人は、実際に会場へ行ってみるしかない!!

総出展社　**104社**
総出展タイトル　**365本**
(PSタイトル　**198本**)

❸メインステージも見逃せないのだ!!

日程	9月6日(土)	9月7日(日)
10:00	開場	開場
10:30	◎ゲーム業界先輩ミーティング	◎業界カルト・クイズ
12:00	◎オールナイトニッポン 若手お笑いライブInTGS	◎お宝鑑定団 ◎クリエイターズカンファレンス2
13:30	◎クリエイターズカンファレンス1	◎ニッポン放送公開録音 スーパーアニメガTOP10 ～ヒットパレード～
15:00	◎オールナイトニッポン 若手お笑いライブInTGS	
16:30	◎噂の真相InTGS	◎ゲームに捧げる歌
18:00	◎AAAチャリティーオークション	◎AAAチャリティーオークション
19:00	閉場	閉場

TGS Q&A
Q：東京ゲームショウへ行きたいのですが、入場券はどこで売っているんですか？
A：もちろん当日の会場でも購入できるけど、前売券が欲しいのなら首都圏の主要プレイガイドへ行ってみよう。具体的には、チケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケット、CNプレイガイド、ファミリーマート、サークルケイ、JR東日本で発売されているぞ。価格は、当日券が1,000円(税込)で、前売券が800円(税込)で、小学生以下は無料だぞ。

出展ソフト

●まずはここで気になるタイトルをチェックしよう!

現時点で出展が決定しているPSタイトルは、合計198タイトル。さらに、TGS当日になって発表されるタイトルもありそうなので、最終的にはもっと増えるぞ。ちなみに体験プレイの項目に、"●"がついているタイトルは、実際にブースでプレイが可能だぞ。今からチェックしておこう。

メーカー	タイトル	発売日	ジャンル	体験プレイ
アークシステムワークス	ウィザースハーモニー2	10月16日	SLG	●
アークシステムワークス	ギルティ・ギア	97年	対戦ACT	●
アートディンク	風のノータム	9月11日	SLG	●
アートディンク	Carnage Heart EZ	7月24日	SLG	●
アートディンク	タクティクスオウガ	9月25日	S・RPG	●
アイマックス	アイマックス将棋Ⅱ	10月9日	TBL	●
アクセラ	スタースイープ	10月30日	PZG	●
アクセラ	マリア	12月12日	AVG	
アスキー	RPGツクール3	97年	ETC	
アスキー	音楽ツクール かなでーる2	9月25日	ETC	
アスキー	火星物語	冬	RPG	
アスキー	サウンドノベルツクール2	9月25日	ETC	
アスキー	シミュレーションRPGツクール	97年	ETC	
アスキーアスキー	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	冬	SLG	
アスキー	パラダイスロスト	98年	RPG	
アスキー	パワードール2	10月	SLG	
アスク講談社	MOON	10月	RPG	
アスミック	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	10月2日	AVG	●
アトラス	サイドワインダー2	秋	STG	●
アルトロン	鉄道王2 世界征服の野望	9月25日	TBL	●
アローマ/ユーメディア	ROBO・PIT2	8月21日	対戦ACT	●
イースリースタッフ	新戦記ヴァンゲイル	8月28日	対戦ACT	●
イースリースタッフ	Ash to Ash	97年	SLG	●
イースリースタッフ	卒業M	1月	AVG	
イースリースタッフ	バッシングビート	97年	SLG	●
イマディオ	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	97年	S・RPG	●
イマディオ	快刀乱麻	来春	SLG	
インクリメントP	メルティランサーRe-inforce	秋	SLG	
ウエップシステム	バトルアスリーテス 大運動会	11月	SLG	
エクシングエンタテイメント	COOL BOARDERS2 Killing Session	8月28日	SPG	●
エクシングエンタテイメント	アサンシア～魔杖の呪縛～	11月下旬	???	●
SNK	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE	9月11日	SPG	●
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	96年6月28日	対戦ACT	●
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(ベスト)	3月28日	対戦ACT	●
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	7月3日	対戦ACT	●
SNK	サムライスピリッツ天草降臨	未定	対戦ACT	
SNK	サムライスピリッツ剣客指南パック	未定	対戦ACT	
SNK	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6月27日	RPG	●
NECインターチャネル	メタルスラッグ	8月7日	ACT	●
	DEBUT21	未定	SLG	
エポック社	Jリーグ エキサイトステージV1	97年	SPG	●
エポック社	ドラえもん2 SOS!おとぎの国	2月21日	ACT	●
エポック社	名車列伝Greatest 70's(仮)	12月	RCG	●
エム・ティー・オー	OPTIONチューニングカーバトル	冬	RCG	
EAV	NHL97	7月24日	SPG	
EAV	NBA Live97	2月28日	SPG	
EAV	オーバードライビン スカイラインメモリアル	10月	RCG	
EAV	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	9月1日	SPG	
カプコン	スーパーアドベンチャー ロックマン	未定	AVG	
カプコン	ストリートファイターコレクション	10月	対戦ACT	
カプコン	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	未定	ACT	
カプコン	バイオハザード・ディレクターズカット	9月25日	AVG	●
カプコン	ブレス オブ ファイアⅢ	9月11日	RPG	●
カプコン	ロックマン8 メタル ヒーローズ	96年12月17日	ACT	●
カプコン	ロックマンX4	8月1日	ACT	●
カプコン	ロックマンX4スペシャルリミテッドパック	8月1日	ACT	●
カプコン	ロックマンNEO(仮)	12月	ACT	
カプコン	ロックマン バトル&チェイス	3月20日	RCG	●
ギャップス	アイルトン・セナ カート・デュエル2	11月6日	RCG	
ギャップス	バーガーバーガー	11月6日	SLG	
キングレコード	どきどきポヤッチオ	秋	SLG	
クレフインベンション	ARKS1000～めざせ!究極の召喚師～	98年	AVG	
クレフインベンション	CALCOLO!～カルコロ!おちものシューティング～	11月	PZG	●
光栄	ウイニングポスト2 ファイナル'97	10月2日	SLG	●
光栄	三國志Ⅳwithパワーアップキット	9月11日	SLG	●
光栄	ソウルマスター	11月	TBL	●
光栄	大航海時代外伝	10月2日	S・RPG	●
光栄	信長の野望 天翔記withパワーアップキット	9月11日	SLG	●
講談社	[illegible]	秋	対戦ACT	●
講談社	はじめの一歩 THE FIGHTING!	7月31日	SLG	●
講談社	B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～	9月18日	ETC	
コナミ	あいたくて…～your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー	秋	SLG	
コナミ	青山ラブストーリーズ	未定	ETC	
コナミ	アザーライフ アザードリームス	11月13日	A・RPG	
コナミ	NBAパワーダンカーズ3	未定	SPG	
コナミ	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～(BEST)	3月20日	ACT	
コナミ	グラディウス外伝	8月28日	STG	●
コナミ	幻想水滸伝(BEST)	96年11月29日	RPG	
コナミ	幻想水滸伝Ⅱ	未定	RPG	
コナミ	極上パロディウスだ! DELUXE PACK(BEST)	3月20日	STG	
コナミ	コナミアンティークス～MSXコレクションズVol.1～(仮)	未定	ETC	
コナミ	コントラ～レガシー オブ ウォー～	未定	ACT	
コナミ	実況Jリーグ ウイニング イレブン3	未定	SPG	
コナミ	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	8月28日	SPG	●
コナミ	ジャージーデビル(仮)	未定	ACT	
コナミ	ツインビーRPG	97年	RPG	
コナミ	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2～彩のラブソング～	未定	AVG	
コナミ	ときめきメモリアル～forever with you～(BEST)	未定	SLG	
コナミ	ハイパーオリンピック イン ナガノ	12月	SPG	
コナミ	パロウォーズ	9月25日	SLG	●
コナミ	ブレイクポイント	9月18日	SPG	●
コナミ	ブロークンヘリックス.	未定	ACT	
コナミ	ボトム オブ ザ ナインス2(仮)	未定	SPG	
コナミ	ポリスノーツ(BEST)	9月18日	AVG	
コナミ	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	未定	RCG	
コナミ	みつめてナイト	来春	SLG	
コナミ	メタルギアソリッド	97年	ACT	
コナミ	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	未定	STG	
サミー	実戦パチスロ必勝法!5	未定	ETC	
サミー	ミサの魔法物語	未定	SLG	
サンソフト	フォトジェニック	秋	SLG	
J・ウイング	真髄・碁仙人(仮)	97年	TBL	
J・ウイング	STARWINDER	9月11日	STG	●
ジャレコ	ファンタステップ	4月25日	AVG	
ジャレコ	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	秋	SLG	
ショウエイシステム	THE LAST REPORT ラストレポート	10月	AVG	●
スクウェア	アインハンダー	10月16日	STG	●
スクウェア	ゼノギアス	12月	RPG	
スクウェア	チョコボの不思議なダンジョン	12月	RPG	
スクウェア	パラサイト・イヴ	冬	RPG	
スクウェア	フロントミッションオルタナティヴ	未定	S・RPG	●
スクウェア	フロントミッション セカンド	9月25日	S・RPG	●
SCEI	クライム・クラッカーズ2	未定	RPG	
SCEI	グランストリーム伝紀	11月	A・RPG	●
SCEI	FORMULA1 97	10月9日	RCG	●
SCEI	PorscheChallenge(ポルシェチャレンジ)	9月25日	RCG	●
SCEI	リンダキューブ アゲイン	9月25日	RPG	●
SME	ダムダム・ストンプランド	秋	ACT	
SME	ラグナキュール	9月25日	RPG	●
ソフトオフィス	ぱすてるみゅーず	8月21日	PZG	●
ソフトバンク	エイブ ア ゴーゴー	冬	ACT	
ソフトバンク	ロストチルドレン	冬	AVG	
タイトー	サイキックフォースパズル大戦	10月2日	PZG	●
タイトー	電車でGO!	12月	SLG	●
タイトー	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	秋	SLG	●
タカラ	エーベルージュ	5月30日	SLG	●
タカラ	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	9月1日	ACT	●
タカラ	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	9月1日	ACT	●
タカラ	チョロQジェット レインボーウイングス	12月	ACT	●
タカラ	DX人生ゲームⅡ	7月24日	TBL	●
タカラ	闘神伝 カードクエスト	11月	TBL	●
Tears	On side(仮)	12月	SPG	●
Tears	究極クイズ 答えてプリーズ	98年	PZG	●
Tears	Screamer2(仮)	98年	RCG	
Tears	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	2月14日	SPG	●
T&Eソフト	Cu-On-Pa(クオンパ)	10月9日	PZG	●
T&Eソフト	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	97年	A・RPG	●
テイチク	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	9月11日	SLG	●
データイースト	サイドポケット3	11月20日	TBL	●
テクモ	闘姫伝承 ANGEL EYES	12月	対戦ACT	
テクモ	モンスターファーム	7月24日	SLG	●
トミー	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	3月	SPG	
トンキンハウス	伸縮対戦It's a のに～!	11月	PZG	
ナムコ	風のクロノア door to phamtomile	97年	ACT	●
ナムコ	子育てクイズ マイエンジェル	11月13日	ETC	●
ナムコ	テイルズ オブ デスティニー	97年	RPG	
ナムコ	鉄拳3	未定	対戦ACT	
ナムコ	ナムコミュージアムアンコール	10月30日	ETC	●
日本クリエイト	My Dream ～On Airが待てなくて～	9月18日	SLG	●
日本シスコン	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	10月2日	ETC	●
日本シスコン	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～	7月31日	ETC	●
日本システム	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	来春	RPG	●
ネクサスインターラクト	トラ!トラ!トラ!	11月	SLG	●
ヴァージンインタラクティブ	コマンド&コンカー コンプリート	未定	SLG	
パイオニアLDC	NOëL2(仮)	97年	ETC	●
バップ	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～	12月	RCG	●
バップ	聖龍伝説～外伝～	来春	ACT	
バップ	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK(仮)	12月	ETC	●
ハドソン	ブラッディロア	11月6日	対戦ACT	●
バンダイ	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	秋	AVG	
バンダイ	機動戦士Zガンダム	12月	STG	
バンダイ	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	冬	ACT	
バンダイ	天空のエスカフローネ	9月25日	AVG	
バンダイ	天空のエスカフローネ限定版	9月25日	AVG	
バンダイ	ドラゴンボールFINAL BOUT	8月21日	対戦ACT	●
バンダイビジュアル	ジャングルパーク	11月	ETC	●
バンダイビジュアル	超光速グランドール	7月25日	ACT	●
バンダイビジュアル	超光速グランドール限定版	7月25日	ACT	
バンダイビジュアル	メタルドレッド	未定	STG	●
バンダイビジュアル	メックウォリア2	8月28日	SLG	●
バンプレスト	銃夢～火星の記憶	来春	A・RPG	
バンプレスト	CRITICAL BLOW	12月	対戦ACT	
バンプレスト	くるみミラクル	9月25日	SLG	
バンプレスト	BATTLE FORMATION	10月	SLG	
バンプレスト	ボールディランド	11月	SLG	
バンプレスト	ボカンですよ	来春	STG	
バンプレスト	REAL ROBOTS Final Attack	12月	STG	
BMGジャパン	マスデストラクション(仮)	冬	STG	
ビクターソフト	シーバス・フィシング2	9月25日	SPG	
ビクターソフト	トゥームレイダー2	未定	AVG	
ビクターソフト	マイホームドリーム	7月24日	SLG	
ビスコ	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	12月	TBL	
ヒューマン	ムーンライトシンドローム	10月9日	AVG	
マイクロキャビン	英雄志願 GAL ACT HEROISM	冬	RPG	●
マイクロキャビン	NOON(ヌーン)	冬	PZG	●
毎日コミュニケーションズ	[illegible]	96年6月21日	TBL	
毎日コミュニケーションズ	GOⅡProfessional 対局囲碁	96年12月27日	TBL	
毎日コミュニケーションズ	[illegible]	冬	SLG	
毎日コミュニケーションズ	卒業 Vacation	10月16日	SLG	●
マチルダ	パラノイアスケープ	1月中旬	???	●
メディアエンターテイメント	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	9月25日	SLG	●
メディアクエスト	クロック!パウパウアイランド	12月	ACT	
メディアワークス	悠久幻想曲	8月28日	SLG	●
ライトスタッフ	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	秋	RPG	
リバーヒルソフト	オーバーブラッド2	未定	AVG	●
リバーヒルソフト	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	未定	AVG	●
リバーヒルソフト	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	10月23日	SLG	●
レイ	ツタンカーメンの謎～アンク～	11月6日	AVG	

※スケジュールページの数字がミドリのタイトルは、出展タイトルです。

TGS Q&A

Q：ところで、スクウェアはどうなってるんでしょうか？
A：そう、誰もが気になるスクウェアブースだけど、具体的なブースイベントも配布グッズも上には載っていないよね。かといって、もちろん何もないかというとそういうわけではなさそう……（取材時の感触）。隠された何かがあるのだろうか（新タイトル等）？ 期待して行こうね！

出展ブース

●どれだけ多くのブースイベントに参加できるか挑戦しよう!!

ご覧のとおり、今回のTGSも各種イベントが盛りだくさん。ゲーム大会あり、トークショーありと、1度に1カ所でこれだけのイベントが催されるというのも、TGSのすごいところ。会場に到着したら、まずは自分の参加したいイベントの開始時間を調べることを忘れずに!

■アークシステムワークス
●「ウィザーズハーモニー」「ウィザーズハーモニー2」オリジナルグッズ販売
●「ウィザーズハーモニー2」声優イベント…池澤春菜、岩本さなえ、OMATURIたかお、広瀬ゆかりによる、トークショー＆ミニライブ＆ゲーム大会(毎日開催)

■アートディンク
●新・カルネージマスターズ決定戦（11月に開催予定のカルネージ世界大会「Carnage Masters World Cup'97」への出場権をかけた国内大会）

■アクセラ
●「スタースイープ」ゲーム大会

■アトラス
●流星野郎・相原氏出演コーナー

■アルトロン
●「ロボ・ピット2」ゲーム大会

■アローマ
●コンパニオンとの撮影会

■イマジニア
●星川亜美＋ドンマッコウ司会のトークショー…［6日のゲスト：大沢つむぎ、佐々木るん、西村ちなみ、川上ともこ、手塚さとみ］［7日のゲスト：豊嶋まちこ、桑島ほうこ、野上ゆかな］※インターネットラジオで生中継されます。

■エクシング
●「FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE」ゲーム大会
●ブース内スタンプラリー

■SNK
●ブース内にネオプリント「TOKYO GAME SHOW'97 AUTUMN限定バージョン」を設置
●ブース内スタンプラリー

■NECインターチャネル
●「神崎アイ」ステージイベント

■エム・ディー・オー
●雑誌OPTION紹介（出演：OPTION編集長稲田大二郎氏、レーシングドライバー山田英二氏）
●タイムアタック形式ゲーム大会

■EAV
●「オーバードライビン・スカイラインメモリアル」タイムトライアル

■クレフインベンション
●プレプレCALCOLO！大会：体験版で行うプレCALCOLO！大会（優勝賞金100万円）に、一足先にエントリーできるTGS会場大会。賞品あり。
●プレカルコロ名人に挑戦
●「ARKS1000～めざせ！究極の召喚師～」（1998年発売予定）デザイン募集告知

■講談社
●「はじめの一歩」ゲーム大会

■サミー
●パチスロ名人テクニック公開講座（出演：小島氏）
●高田明美サイン会
●桜井智ミニコンサート

■SCEI
●「グランツーリスモ」ゲーム大会
●「FORMULA1 97」ゲーム大会
●「アークザラッド　モンスターゲーム」ゲーム大会決勝戦

■ソフトオフィス
●「ぱすてるみゅーず」ゲーム大会（ゲストあり）

■ゲームバンク
●クイズ大会＆ジャンケン大会（出演：宮村優子）

■タカラ
●ゲームグッズ、玩具の販売コーナーを設置（「ボトムズ・ザ・バトリング・カードゲーム」の先行販売実施）
●「ボトムズ外伝」ゲーム大会
●「闘神伝カードクエスト」ゲーム大会

■ティアーズ（市川ソフト開発）
●「こたえてプリーズ」ゲーム大会
●「スクリーマー2」ゲーム大会
●「onside」ゲーム大会

■T&Eソフト
●豪華賞品が当たるRPG基本知識クイズ大会
●「ブレイズ＆ブレイド」声優トークショー

■テイチク
●「ウキウキ釣り天国」大物釣りゲーム大会

■テクモ
●「モンスター甲子園」決勝大会（当日会場での予選大会も開催）

■トミー
●9月6日午後1時には、燃える闘魂・アントニオ猪木、世界の柔道王・小川直也、伝説の虎覆面・タイガーキング（佐山サトル）、9月7日午後1時と3時には97年G クライマックス優勝者・佐々木健介が応援に駆けつける（変更もアリ）

■ナムコ
●「鉄拳3」ゲーム大会（業務用基盤を使用）
●「子育てクイズ」クイズ大会
●「テイルズオブデスティニー」カードマッチゲーム大会

■パイオニアLDC
●「NOëL 2」出演声優、制作者によるトークショー
●「NOëL 2」のプロモーションビデオ上映、ノベルティ配布

■バップ
●「新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～」タイムアタックコンテスト（賞品はプラモデル）

■ハドソン
●ハドソンソフトに関するクイズ大会

■バンダイ
●ガンダムゲーム大会
●ドラゴンボールゲーム大会

■バンプレスト
●トークショー＆ゲーム大会（出演：つぶやきシロー／7日のみ）

■ビスコ
●「ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ」声優陣の「雀じゃんしましょチーム」と「恋こいしましょチーム」による日替わりトークライブ…［雀じゃん～チーム］伊藤美紀、佐々木るん、黒崎彩子、五十嵐麗、栗原みきこ、［恋こい～チーム］永山あけみ、川澄綾子、佐藤美佳子、安田あきえ

■マイクロキャビン
●「英雄志願」声優トークショー（出演：浅川悠、前田千亜紀、前田このみ）
●「NOON」ゲーム大会（出演：吉田愛理、野田順子）

■毎日コミュニケーションズ
●「卒業　Vacation」コスプレ撮影会＋声優、開発スタッフによるゲーム発表会＋来場者と声優によるゲームイベント
●「個人教授」開発スタッフによるゲーム発表会＋来場者参加型ゲームイベント

配布グッズ

●プレミアムグッズをGET!

各ブースで配布されるグッズ類は、どれもなかなか手に入らないモノばかり。後悔しないために、今から目星をつけて、必ず手に入れるようにしよう!!

■アクセラ
●「スタースイープ」テレカ、下敷き

■アートディンク
●TGS'97秋スペシャル体験版「アートディンクプレビュー」（「風のノータム」「CarnageHeartEZ」を収録）
●「風のノータム」「タクティクス　オウガ」メモリーカードシール

■アルトロン
●「エルフを狩るモノたち」ポスター
●「ロボ・ピット2」体験版

■アローマ
●新作ソフト・ノベルティーグッズ

■ウェップシステム
●「クールボーダーズ2」Tシャツ、キーホルダー

■クレフインベンション
●「CALCOLO！」Tシャツ

■J・ウィング
●クリアファイル等

■SME
●体験版CD-ROM付きパンフレット

■ソフトオフィス
●「ぱすてるみゅーず」うちわ

■タカラ
●タカラソフトカタログ

■T&Eソフト
●「Cu-On-Pa」先取り！体験版

■ティアーズ（市川ソフト開発）
●新作ソフト体験版

■テクモ
●「モンスターファーム」ステッカー、うちわ

■日本シスコン
●「パチスロ完全攻略～クランキープロ」体験プレイ時に獲得メダル枚数の多いプレイヤーにプレゼント

■バップ
●「新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～」B2ポスター

■ビスコ
●TGSバージョンCDシングル「雀じゃん恋しましょ」

■ヒューマン
●「ムーンライトシンドローム」体験版
●オリジナルメモリーカードホルダー

■毎日コミュニケーションズ
●「卒業　Vacation」パンフレット、ポスター、オリジナルグッズ
●「個人教授」リーフレット

■リバーヒルソフト
●「オーバーブラッド2」トランク（毎日先着1000名）
●「ワールドネバーランド」ボールペン

開催直前飛びこみ情報

TGSのココがポイント　最速情報

メディアワークスのブースも、見逃せないぞ。出展されるソフトは、みんなもよく知っている「悠久幻想曲」で、イベント内容も色とりどり。ゲストには、声優の長沢美樹さん（6日）と、氷上恭子さん（7日）が来てくれて、ミニトークやライブなども行われるのだ。ブース内には、SS版「悠久」の試遊台も設置されているので、気軽にどんどん遊びに来てね!!

TGS Q&A

Q：配布グッズはこれで全部ですか？
A：いえいえ、とんでもない。ここに掲載しているものは、現時点で判明しているグッズの中の、PS関連のものだけなのです。当日にはもっと数多くのグッズが配られるハズですし、PS以外のグッズもすべてもらおうとしたら……チョット持ちきれないかもしれませんねぇ。ちなみにブースイベントに参加するともらえる、貴重なグッズもあるぞ。

電撃SEGA SATURN セガサターン こんなにはスゴイ!

早くて深い記事がスゴイ!

特報
- 放課後恋愛クラブ ～恋のエチュード～
- デッド オア アライブ
- DESIRE
- センチメンタル グラフティ

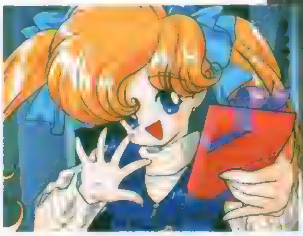
ESP特集
- グランディア
- スレイヤーズ2
- バロック
- 魔法学園ルナ／他

電撃大攻略
- ラングリッサーⅣ
- ラストブロンクス
- 悠久幻想曲
- スレイヤーズろいやる／他

充実した付録がスゴイ!

別冊
スーパーロボット大戦F
熱血ガイド入門編
ついにサターンに登場する『スパロボ』を、キャラクターからストーリーまで徹底紹介!『スパロボ』なら定評ある電撃におまかせ!

B3版ポスター
マイ・ドリーム
～On Airが待てなくて～
8人の女の子を人気声優に育て上げよう! 話題の声優育成SLGをポスター&記事で追っかけ!!



とじこみポスター
DESIRE
あの『EVE burst error』のスタッフがおくる、美少女AVGを描き下ろしイラストでポスター化!!

電撃セガサターンvol.5
好評発売中 定価550円(税込)
★vol.6は9月5日発売!

©TECMO,1996.1997 ©日本クリエイト ©1994/1997 C's ware All Rights Reserved.

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

月刊電撃コミック
超刺激！残暑を断つ!!
ガオ！
10月号
特別定価460円(税込)絶賛発売中
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
ガッハッハ。
この人気は、もはや不動！
10月からまた、
テレビでも俺たちに会えるぞ!!
詳しくは、本誌を見よ!!
再び アニメ化決定！
ホーンテッド
HAUNTED じゃんくしょん
夢来鳥ねむ
恐くておかしい、オカルト学園コメディ決定版！新たなる危機を前に、聖徒会は……!?
表紙はこのイラストだ!!
爆れつハンター
原作/あかほりさとる 作画 臣士れい
あのキャロが、こんなにモテていいのか!?
急展開！いつまでもラブコメしてらんないぜ!!
電撃WAVE Vol.2
テレビ&ビデオアニメのスペシャル情報ページ。
第2弾も、スクープてんこ盛りだ！
セーブできない面白さ！電撃のコミックス、大好評驀進中!!
☆9月10日発売☆
電撃コミックス
悠久幻想曲
公式コミックファンブック①
予価:本体660円+税
幸せいっぱい。
みんなの"大好き"が、
コミックスになりました。
豪華執筆陣が描く、"悠久"初のコミックスアンソロジー。
絶賛発売中
ゲーム攻略本―「悠久幻想曲公式攻略ガイド」
小説―――電撃文庫「悠久幻想曲」
ゲームソフト―PS版・SS版「悠久幻想曲」
C Starlight Marry/Media Works, Inc.
☆絶賛発売中☆
電撃コミックス
いただきっ春平!! ④
迎 夏生
定価:本体550円+税
今度の舞台は北インド。世界に散らばる7つの宝玉を求めて宝探し屋・春平の冒険はますます熱い！
電撃コミックスEX
流星雀士キララ★スター
高雄 右京 定価:本体850円+税
アーケードで大人気の"脱衣"麻雀ゲームを、コミックスで満喫！
電撃コミックス
ブラックロッド 三部 敬 原作/古橋 秀之
定価:本体620円+税
「第2回電撃ゲーム大賞受賞作」を完全コミック化！
ハイテクとオカルトが融合した積層都市を舞台に、未曾有の戦いがいま始まる…。
電撃コミックス
ダブルゼータくんここにあり2
こいでたく 定価:本体570円+税
SDサイズのキャラが繰りなす、愛と友情のガンダムワールド
電撃コミックス
なんでも!?タイホマン
こいでたく 定価:本体570円+税
平和と友情を守るため、世界最強(?)のポリスロボット「タイホマン」が大活躍！
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▷http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation

学園忍者育成シミュレーション

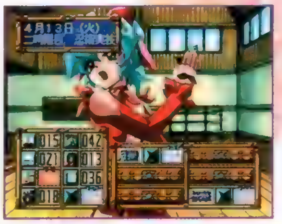
あやかし忍伝 くの一番

あやかしにんでんくのいちばん

出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄

オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂

エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜



あやかし忍伝くの一番、プレイステーションにて、忍務開始!

9月発売予定
2枚組 6,800円(税別)

プレゼントキャンペーンもあるよ!

発売後、右記店舗にてゲーム中に使用したセルやオリジナルポスター、下敷などのプレゼントキャンペーンを実施!
詳細は各店舗にてご確認ください。

協力店舗リスト

ソフマップ本店1F	東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル1F	TEL.03-3253-3030
ソフマップ9号店	東京都千代田区外神田3-14-5 久郷ビル	TEL.03-5294-2290
ソフマップ11号店	東京都千代田区外神田1-8-7 神林ビル1F	TEL.03-3253-9874
ソフマップ13号店	東京都千代田区外神田1-11-9 第2中栄ビル1F	TEL.03-3253-9590
ソフマップ新宿1号店	東京都新宿区西新宿1-16-4 西新宿国際通ビル1F	TEL.03-3346-9651
ソフマップ池袋店	東京都豊島区東池袋3-1 サンシャインシティアルパ2F	TEL.03-5950-5461
ソフマップ大宮店	埼玉県大宮市桜木町2-1 大宮西武ビル	TEL.048-648-2011
ソフマップ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央2-3-25 クリスロード商店街1F	TEL.022-267-7430
ソフマップ新潟店	新潟県新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ1F	TEL.025-249-9001
ソフマップ大阪3号店	大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-17	TEL.06-634-4020
ソフマップ大阪4号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22	TEL.06-634-5820
ソフマップ大阪7号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-18	TEL.06-634-2076
ソフマップ神戸店	兵庫県神戸市中央区東川崎町1-3-3 神戸ハーバーランドセンタービル	TEL.078-360-0900
ディスクユニオンぴゅう神保町店	東京都千代田区神保町1-9 下倉楽器店ビルB1F	TEL.03-3295-2951
ディスクユニオンぴゅう下北沢店	東京都世田谷区北沢1-40-7	TEL.03-3467-9520
ディスクユニオンぴゅう吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-22 パレスビル2F	TEL.0422-20-8053
ディスクユニオンぴゅう国立店	東京都国立市中1-8-4 アレックス国立1・2F	TEL.0425-72-7160
ディスクユニオンぴゅう横浜店	神奈川県横浜市緑区常盤町4-45	TEL.045-611-1543
ディスクユニオンぴゅう淵野辺店	神奈川県相模原市相生2-1-5	TEL.0427-52-0647
ディスクユニオンぴゅう稲田堤店	神奈川県川崎市多摩区菅3-12-45	TEL.044-944-1257
ディスクユニオンぴゅう本厚木店	神奈川県厚木市中町2-10-15	TEL.0462-24-6777
ディスクユニオンぴゅう千葉店	千葉県千葉市中央区本千葉町13-1	TEL.043-227-6979
ディスクユニオンぴゅう柏店	千葉県柏市中央町2-32 太康ビル1・2F	TEL.0471-63-4091
ディスクユニオンぴゅう北浦和店	埼玉県浦和市常磐10-8-5	TEL.048-832-0708
モーリスブロードウェイ店	東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイ1F	TEL.03-3388-0988

パーソナリティ:長沢美樹

『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』大好評放送中!!
JOQR文化放送(1134KHz)にて毎週水曜21:30~22:00

ドラマCDも発売決定!!
あやかし忍伝くの一番 外伝 其の壱『謎! 謎? くのいち挑戦状』
8月27日発売
発売元:東芝EMI/FUTURELANDレーベル 商品番号:TYCY-5565

SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビル8階3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugaya / ZERO SYSTEM

次号予告
Next Issue

秋冬発売のものを中心に、期待のRPGを大公開! もちろん電撃だからこその濃い攻略もバッチリです

そうそう、それから、忘れちゃいけない東京ゲームショウ'97秋レポート! PSソフトの最新トレンドを会場からのライブ感覚でお届けするぞ! スクウェアは? SCEIは? そしてエニックスは? 乞う御期待!!

●Coming Soon!

サガ フロンティア／フロントミッション セカンド／パラサイト・イヴ／グラディウス外伝／リンダキューブ アゲイン／タクティクス オウガ／ラグナキュール……他

電撃PlayStation Vol.55は 9月12日(金)発売

表紙イラスト●悠久幻想曲
©Starlight Marry／Media Works Inc.
イラストレーション／moo
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

what's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

遊べる体験版はもちろんのこと、セーブデータ倉庫にも使えるデータが盛りだくさん! ソフトの魅力を200%以上引き出すデータ集なので、バッチリ活用してほしいぞ! お願い。

電撃PlayStation D4 次号D4は、10月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.54

1997年9月12日発行 第3巻 第18号 通巻50号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集] 羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（CHI）、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡英晃（超音速）、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、長野真教
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、小松浩則
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係

[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター（電話：03-3401-2382）にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
AD INDEX

アクレイムジャパン …… 217
アスキー …… 4・5
アテナ …… 164・165
アトラス …… 242・表3
アルトロン …… 227
伊藤忠商事 …… 214・215
ウェップシステム …… 116・117
エニックス …… 56・57・58・59
角川書店 …… 218
クレフ …… 222
光栄 …… 167・168・169・170
講談社 …… 223
コナミ …… 229
サミー …… 192・193
GMF …… 224
シーディープロス …… 84
翔泳社 …… 238
スクウェア …… 片観音・67・68・69・70・71・72・73
ソニー …… 231
ソニー・コンピュータエンタテインメント …… 表2・3
タカラ …… 6・190
たき工房 …… 130
テイジイエル …… 226
テイチク …… 220
デジキューブ …… 60・61・62・63
東京ゲームデザイナー学院 …… 140
西沢学園 …… 166
日本システム …… 118・119
パイオニアLDC …… 172
バンダイビジュアル …… 114
バンタン電脳情報学院 …… 115
ビー・ファクトリー …… 219
富士通パソコンシステムズ …… 216
ブロッコリー …… 141
フロム・ソフトウェア …… 表4
ポニーキャニオン …… 191
毎日コミュニケーションズ …… 221
マップジャパン …… 225
メディアワークス …… 64・65
代々木アニメーション学院 …… 171
レイ・アップ …… 228

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
1	28日	エルフを狩るモノたち～花札編～	アルトロン	¥5800/TBL	
2	28日	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	¥5800/対戦ACT	
3	28日	COOL BOARDERS2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800/SPG	125
4	28日	プリルラ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/ACT	125
5	28日	グラディウス外伝	コナミ	¥5800予定/STG	121
6	28日	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800/SPG	98
7	28日	NASCAR RACING	シエラ・パイオニア	¥5800/RCG	
8	28日	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800/SPG	
9	28日	Twisted Metal EX	SCEI	¥5800/ACT	
10	28日	メックウォリア2	バンダイビジュアル	¥5800/SLG	
11	28日	悠久幻想曲	メディアワークス	¥5800/SLG	98+121+143
12	28日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800/対戦ACT	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
13	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定/STG	
14	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
15	11日	風のノータム	アートディンク	¥5800/SLG	123
16	11日	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300/AVG	
17	11日	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE	エクシングエンタテイメント	¥5800予定/SPG	
18	11日	ブレス オブ ファイアIII	カプコン	¥5800/RPG	178
19	11日	三國志IV withパワーアップキット	光栄	¥7800/SLG	
20	11日	信長の野望 天翔記withパワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
21	11日	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定/STG	
22	11日	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	¥5800予定/SLG	
23	18日	B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～	講談社	¥6800/ETC	
24	18日	ブレイクポイント	コナミ	¥4800予定/SPG	
25	18日	ポリスノーツ	コナミ	未定(BEST)/AVG	
26	18日	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	¥6800予定/SLG	
27	18日	バトルバグス Battle Bugs	バンタンインターナショナル	¥5800/SLG	
28	18日	ウィズ	ビー・ファクトリー	¥5800予定/ACT	
29	18日	ダークシード2	ビー・ファクトリー	¥5800予定/AVG	
30	18日	オールスター麻雀	ポニーキャニオン	¥6800/TBL	
31	25日	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	206
32	25日	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800予定/ETC	
33	25日	サウンドノベルツクール2	アスキー	¥5800予定/ETC	
34	25日	鉄道王2 世界征服の野望	アトラス	¥5800/TBL	
35	25日	火竜娘(かりゅうじょう)―高恐璽―判官―	ガスト	¥6800/AVG	
36	25日	バイオハザード・ディレクターズカット	カプコン	¥4800/AVG	
37	25日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800/対戦ACT	
38	25日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮)	ケイエスエス	¥5800/SLG	210
39	25日	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定/SLG	
40	25日	フロントミッション セカンド	スクウェア	¥6800/S・RPG	182
41	25日	PorscheChallenge(ポルシェチャレンジ)	SCEI	¥5800/RCG	
42	25日	リンダキューブ アゲイン	SCEI	¥5800/RPG	
43	25日	ラグナキュール	SME	¥5800予定/RPG	186
44	25日	J's RACIN'	デジタルフロンティア	¥5800/RCG	209
45	25日	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定/AVG	8
46	25日	天空のエスカフローネ限定版	バンダイ	¥7800予定/AVG	
47	25日	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800/SLG	38
48	25日	シーバス・フィシング2	ビクターソフト	¥5800/SPG	210
49	25日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	¥5800/SLG	
50	下旬	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
51	下旬	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	¥5800/SLG	
52	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	
53	下旬	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	
54	9月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	EAV	¥5800/SPG	
55	9月	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800/STG	
56	9月	トリバズ △	サントス	¥4800/PZG	
57	9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800/ACT	200
58	9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800/ACT	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
59	2日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800/AVG	
60	2日	ウイニングポスト2 ファイナル'97	光栄	¥6800/SLG	
61	2日	大航海時代外伝	光栄	¥6800/S・RPG	
62	2日	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800/STG	
63	2日	サイキックフォースパズル大戦	タイトー	¥5800/PZG	203
64	2日	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	日本シスコン	¥5200/ETC	
65	9日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
66	9日	アイマックス将棋II	アイマックス	¥6800予定/TBL	210
67	9日	黒の剣	シーディーブロス	¥5800/RPG	
68	9日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800予定/RCG	
69	9日	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800/PZG	
70	9日	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	¥6200予定/AVG	
71	16日	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥5500/SLG	
72	16日	イバラード～ラピュタの孵る街～	システムサコム/テレビ朝日	¥5800/AVG	
73	16日	アインハンダー	スクウェア	¥5800/STG	片観音
74	16日	卒業 Vacation	毎日コミュニケーションズ	¥5800/SLG	
75	23日	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800/ACT	
76	23日	BALL BLAZER Champions ボールブレイザー	BPS	¥4800/SPG	
77	23日	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	¥5800/SLG	
78	30日	スタースイープ	アクセラ	¥5800/PZG	
79	30日	マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	データイースト	¥5800/PZG	
80	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	未定/ETC	
81	上旬	パワーステークスGrade1	アクエス	¥4800/ETC	
82	下旬	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200予定/SLG	
83	10月	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800/STG	
84	10月	ファンタスティックフォー	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	210
85	10月	パワードール2	アスキー	¥6800/SLG	28
86	10月	MOON	アスキー	未定/RPG	188
87	10月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	
88	10月	オーバードライビン スカイラインメモリアル	EAV	¥5800/RCG	
89	10月	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800/対戦ACT	
90	10月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800/TBL	
91	10月	DEADLY SKIES(デッドリースカイ)	コナミツジャパンエンターテイメント	¥6800予定/STG	
92	10月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
93	10月	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	
94	10月	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800/SPG	
95	10月	どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて～	日本一ソフトウェア	¥5800予定/PZG	
96	10月	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
97	10月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
98	6日	アイルトン・セナ カート・デュエル2	ギャップス	¥5800予定/RCG	
99	6日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定/SLG	
100	6日	10101 "WILL" The Starship	サンテックジャパン	¥5800予定/A・RPG	
101	6日	ブラッディロア	ハドソン	¥5800/対戦ACT	
102	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	¥6800/AVG	34
103	13日	アザーライフ アザードリームス	コナミ	¥5800予定/A・RPG	
104	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
105	13日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	¥5800/ETC	
106	20日	サイドポケット3	データイースト	¥5800/TBL	
107	20日	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/RPG	
108	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800/STG	
109	27日	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定/SLG	
110	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800/S・RPG	
111	27日	HAPPY HOTEL	東映ビデオ/東北新社	¥5800/SLG	211
112	27日	デアデビル ダービー (Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	未定/RCG	
113	下旬	アサンシア～魔杖の呪縛～	エクシングエンタテイメント	未定/???	36
114	下旬	プリズムコート	FPS	¥5800/SLG	12
115	11月	トランスポートタイクーン3D めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
116	11月	バトルアスリーテス 大運動会	インクリメントP	未定/SLG	
117	11月	CALCOLO!～カルコロおちものシューティング～	クレフインベンション	¥4800/PZG	
118	11月	ソウルマスター	光栄	¥5800/TBL	
119	11月	グランストリーム伝紀	SCEI	¥5800予定/A・RPG	208
120	11月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800予定/TBL	195
121	11月	仲論対戦It's a のに～!	トンキンハウス	未定/PZG	
122	11月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定/SLG	
123	11月	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
124	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
125	11月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
126	11月	ドラゴンビート	マップジャパン	¥5800/ETC	

●秋予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
127	秋	天仙娘々～劇場版～	未定	未定/ETC	
128	秋	サイドワインダー2	アスミック	¥5800/STG	
129	秋	情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～	アスミック	¥5800/SLG	
130	秋	アフレイドギア	アスミック	未定/SLG	
131	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定/AVG	
132	秋	L.S.D(仮)	アスミック	未定/???	
133	秋	森の王国(仮)	アスミック	未定/S・RPG	
134	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	
135	秋	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
136	秋	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800/SLG	
137	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/SLG	
138	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	
139	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
140	秋	あいたくて…～your smiles in my heart～ おるしたてのダイアリー	コナミ	未定/SLG	
141	秋	フォトジェニック	サンソフト	未定/SLG	
142	秋	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定/SLG	
143	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCEI	未定/RPG	
144	秋	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定/ACT	
145	秋	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800/ETC	207
146	秋	LUCIFERD～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	
147	秋	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	未定/AVG	
148	秋	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥6800/RPG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
149	4日	エージェント・アームストロング秘密指令大作戦～	ウィネット	¥4800/???	
150	4日	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800/ETC	205
151	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800予定/AVG	
152	25日	蒼穹紅蓮隊・黄武出撃	データイースト	未定/STG	
153	12月	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800予定/RPG	
154	12月	名車列伝Greatest 70's(仮)	エポック社	¥5800予定/RCG	
155	12月	ロックマンNEO(仮)	カプコン	未定/ACT	202
156	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	未定/SPG	205
157	12月	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800予定/SLG	
158	12月	ゼノギアス	スクウェア	未定/RPG	50
159	12月	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定/RPG	42
160	12月	電車でGO!	タイトー	未定/SLG	207
161	12月	チョロQジェット レインボーウイングス	タカラ	¥5800予定/ACT	199
162	12月	On side(仮)	Tears	未定/SPG	
163	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	未定/ETC	
164	12月	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	未定/対戦ACT	
165	12月	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ～EXTREME SPEED～	バップ	¥5800/RCG	
166	12月	マジカル爆闘パワーII PARTY SHOCK(仮)	バップ	¥5800/ETC	
167	12月	機動戦士Zガンダム	バンダイ	未定/STG	32

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザベスト ETC●その他

168	12月	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	209
169	12月	REAL ROBOTS Final Attack	バンプレスト	¥6800予定／STG	
170	12月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
171	12月	クロック1パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	

●年内予定のソフト

172	97年	ギルティ・ギア	アークシステムワークス	¥5800予定／対戦ACT	
173	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
174	97年	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
175	97年	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
176	97年	ブリガンダイン―幻想大陸戦記―	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
177	97年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
178	97年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
179	97年	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
180	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
181	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
182	97年	ツインビーRPG	コナミ	未定／RPG	
183	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	20
184	97年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
185	97年	日本たられぱなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム/グループ・タック	未定／ETC	
186	97年	エスケイパー	SME	未定／AVG	
187	97年	可変走攻ガンバイク	SME	未定／ACT	
188	97年	立体忍者活劇 天誅	SME	未定／AVG	204
189	97年	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定／A・RPG	
190	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥5800／RPG	174
191	97年	風のクロノア door to phamtomile	ナムコ	未定／ACT	201
192	97年	NOëL 2 (仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
193	97年	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／RPG	
194	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
195	97年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~	ビング	未定／SLG	24
196	97年	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	
197	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
198	97年	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	

●98年1月発売のソフト

199	22日	ラヴェイジ・ディー・シー・エックス	ウイネット	¥5800／???	
200	中旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／???	
201	1月	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	未定／ACT	
202	1月	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	

●98年2月発売のソフト

203	2月	The Legend Of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定／RPG	

●冬予定のソフト

204	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
205	冬	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	アスキー	未定／RPG	
206	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
207	冬	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
208	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
209	冬	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
210	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定／SLG	
211	冬	バイオハザード2	カプコン	¥4800／AVG	16
212	冬	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
213	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	46
214	冬	クラッシュ・バンディクー2 (仮)	SCEI	未定／ACT	
215	冬	ロストチルドレン	ソフトバンク	¥5800／AVG	
216	冬	宇宙のランデヴー~RAMA~	ソフトバンク	¥6800／AVG	
217	冬	エイブ ア ゴーゴー	ソフトバンク	未定／ACT	
218	冬	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥5800／ACT	
219	冬	マスデストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
220	冬	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	未定／???	
221	冬	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
222	冬	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	未定／PZG	
223	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	

●98年3月発売のソフト

224	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
225	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	18

●98年4月発売のソフト

226	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&2 ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
227	4月	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	データイースト	未定／AVG	

●98年5月発売のソフト

228	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	

●98年6月発売のソフト

229	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	

●来春予定のソフト

230	来春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
231	来春	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	40
232	来春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
233	来春	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	日本システム	¥6800予定／RPG	
234	来春	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
235	来春	ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定／STG	
236	来春	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
237	来春	銃夢~火星の記憶	バンプレスト	未定／A・RPG	
238	来春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定／ACT	
239	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	

●来夏予定のソフト

240	来夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
241	来夏	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
242	来夏	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	

●98年予定のソフト

243	98年	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
244	98年	ARKS1000~めざせ!究極の召喚師~	クレフインベンション	未定／AVG	
245	98年	卒業Ⅲ (仮)	小学館プロダクション	未定／SLG	
246	98年	究極クイズ 答えてプリーズ	Tears	未定／PZG	
247	98年	Screamer2(仮)	Tears	未定／RCG	
248	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
249	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
250	98年	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
251	98年	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
252	98年	最終電車	ヴィジット	未定／???	
253	98年	メルト~フューチャリングエディtbyアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定／STG	

●発売日未定のソフト

254	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
255	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
256	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
257	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
258	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
259	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
260	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
261	未定	スノーブレイク	アトラス	未定／SPG	
262	未定	SNKファンーCD 餓狼伝説編(仮)	SNK	未定／ETC	
263	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定／対戦ACT	
264	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
265	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
266	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
267	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
268	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定／AVG	
269	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	未定／ACT	
270	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
271	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
272	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
273	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
274	未定	チューニングファクトリー	元気	未定／RCG	
275	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
276	未定	ゲーム日本史 ~天下人 秀吉と家康~	光栄	¥6800／ETC	
277	未定	コントラ~レガシー オブ ウォー~	コナミ	¥5800予定／ACT	
278	未定	ミッドナイトラン ~ロードファイター2~	コナミ	¥5800予定／RCG	
279	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
280	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
281	未定	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	未定／SPG	
282	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
283	未定	コナミアンティークス~MSXコレクションズVol.1~(仮)	コナミ	未定／ETC	
284	未定	実況Jリーグ ウイニング イレブン3	コナミ	未定／SPG	
285	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定／ACT	
286	未定	新体験3Dアクション	コナミ	未定／ACT	
287	未定	ときめきメモリアル2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
288	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2~彩のラブソング~	コナミ	未定／AVG	
289	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
290	未定	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	未定(BEST)／SLG	
291	未定	ブリーディングスタッド2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
292	未定	ブロークンヘリックス	コナミ	未定／ACT	
293	未定	ボトム オブ ザ ナインス2 (仮)	コナミ	未定／SPG	
294	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
295	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
296	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
297	未定	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	未定／ETC	
298	未定	ミサの魔法物語	サミー	未定／SLG	197
299	未定	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／S・RPG	185
300	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
301	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
302	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
303	未定	クライム・クラッカーズ2	SCEI	未定／RPG	
304	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
305	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
306	未定	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
307	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
308	未定	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
309	未定	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
310	未定	AI将棋	ソフトバンク	未定／TBL	
311	未定	AI将棋2	ソフトバンク	未定／TBL	
312	未定	平成棋院	ソフトバンク	未定／TBL	
313	未定	E-tude(仮)	拓洋興業	未定／???	
314	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
315	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定／対戦ACT	
316	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
317	未定	セロファ~ンズ	ナインライブス	未定／ETC	
318	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット	未定／対戦ACT	
319	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
320	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定／ACT	
321	未定	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定／SLG	
322	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
323	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定／SLG	
324	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
325	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
326	未定	たまごっち(仮)	バンダイ	未定／SLG	
327	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
328	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
329	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
330	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
331	未定	クラシックロード 優駿2 (仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
332	未定	トゥームレイダー2	ビクターソフト	未定／AVG	201
333	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
334	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
335	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
336	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
337	未定	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
338	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
339	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
340	未定	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	198
341	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定／AVG	
342	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く インターネットアドレス http //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

「悪の鉄道王」を倒し、
「真の鉄道王」目指して競争だ!
PlayStation
今年は好景気で、みんなの売り上げが、2倍になります。
楽しいイベントやミニゲームが満載!
様々なワナをしかける悪の鉄道王を倒そう!
世界をまたにかけ、目指せ真の鉄道王!
※画面写真はすべて開発中のものです。
'97年 9月25日 発売予定!
ボードゲーム(1~4人用)
価格5,800円(税別)
© ATLUS/Earthly Soft 1997
てつどうおう2
鉄道王
世界征服の野望!!
製品についているスクラッチカードで手に入れよう!
毎月200名様 合計800名様に当たる!
毎月1000名様 合計4000名様に当たる!
特大サイコロクッション & オリジナルステッカー
キャンペーン期間 '97年9月25日(木)~'98年1月31日(土)消印有効
プレゼントキャンペーン
※詳細は、製品内スクラッチカードの応募要項をご覧ください
流星野郎のGAME MAX(ゲームマックス)
ラジオ日本(ダイヤル1422kHz) 毎週金曜日24:00~24:30
AM KOBE(ダイヤル558kHz) 毎週金曜日22:30~23:00
ON AIR!
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直) 〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

電撃PlayStation Vol.54
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月12日発行(隔週金曜日発行)第3巻第18号通巻50号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
T1124572090548

©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-9/12